

PIERWSZY MAGAZYN O PRZENOŚNYCH KONSOLACH NINTENDO!

Numer 1 Wakacje 2001

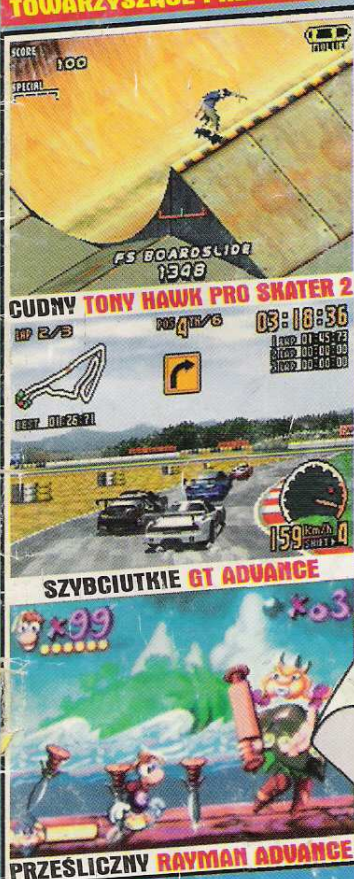
cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

GameBoy

MAGAZYN

**GAMEBOY
ADVANCE**

RECEZUJEMY WSZYSTKIE GRY
TOWARZYSZĄCE PREMIERZE!



POKEMON (c) Nintendo, (c) Gamefreak

**PLAKATY
POKEMONÓW**

**NOWOŚCI
na GameBoya**

Alone In The Dark
Pokemon Gold & Silver
Magi-Nation
Tomb Raider 2
Pokemon Pinball
i inne!

**100% GAMEBOYA
RECENZJE!
OPISY!
TIPSY!**

POKEMON GOLD & SILVER

**O CO TU CHODZI? JAK ZOSTAĆ NAJLEPSZYM?
PORADNIK TRENERA - OPIS DO MEGAHITU NA GAMEBOYA!**

Independent Press
WWW.NEOPOLIS.COM.PL
ISSN 1642-4166 INDEX 366544

ULTIMA

Swiat Elektroniczne/RsPjWk

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-1044-1033-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:

ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

www.ultima.pl

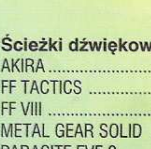
e-mail: ultima@ultima.pl

pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00



GAMEBOY COLOR

102 DALMATIANS	149
720° SKATEBOARDING	99
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
ATAK Z MARSA	149
BASS MASTERS	99
BATMAN OF THE FUTURE	149
BATTLE TANKS	149
BEAUTY & THE BEAST	149
BLADE	149
BUGS BUNNY & LOLA	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CARMAGEDDON	99
CHESS MASTER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
CRAZY CASTLE 4	149
CROC	149
DE JA VU 1&2	99
DIABEL TASMAŃSKI	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DOUBLE DRAGON 3	149
DROGA DO EL DORADO	149
DUFFY DUCK	99
DZWONNIK Z NOTERDAME	99
EARTH WORM JIM	99
F1 CHAMPIONSHIP	149
F-1 WORLD GRAN PRIX	99
FORMULA 2000 ONE	149
GEX	99
GOLDEN GOAL	99
GTA	149
GTA 2	149
HUNTIN' N FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
KONAMI COLLECTION IV	149
KONAMI WINTER GAMES	99
KSIĘGA DŻUNGLI	149
LE MANS 24H	99
LOONEY TUNES	99
LUCKY LUKE	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
MATHIAS SAMMER SOCCER	99
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
MICROMACHINES 1 + 2	99
MISSION IMPOSSIBLE	99
NBA PRO 99	99
NHL 2000	149
ODD WORLD ADVENTURES 2	149
PERFECT DARK	159
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	149
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	149
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	139
PURE RIDE	149
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS - FRENCH OPEN	149
SMEFY	149
SPEEDY GONZALES	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
SUZUKI ALL STAR	119
SYLWESTER & TWEETY	99
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	149



TOPGEAR RALLY	139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TURBO RAGE WARS	149
UEFA 2000	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
WRESTLEMANIA 2000	149
X-MEN MUTANT ACADEMY	149
X-MEN MUTANT WARS	149

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZECZYSTY POKROWIEC	29.90
POKROWIEC SUIT CASE	
5 w 1 - ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LIGHT MAGNIFIER	29.90
GAMEBOY LIGHT	19.90

Lampka
GameBoy Light



Link Cable



Power Pack



Pokrowiec
Suit Case

Ścieżki dźwiękowe na CD:

AKIRA	99
FF TACTICS	179
FF VIII	99
METAL GEAR SOLID	99
PARASITE EVE 2	99
POKEMON	99
POKEMON: REVELATION LUGIA	90
RESIDENT EVIL 2	99
RESIDENT EVIL 3	179
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	179
SHENMUE	99
SOUL CALIBUR	99
TENCHU	99
THE LEGEND OF ZELDA	99

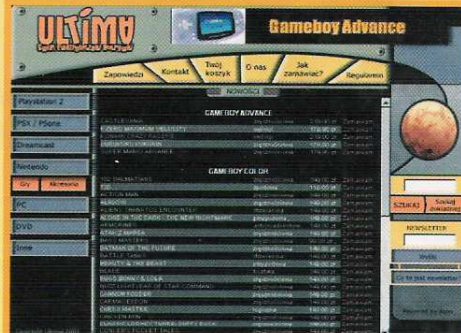


Pokemon gra karciana:

Starter	44
Talia tematyczna	44
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown	
Talia tematyczna Team Rocket	46
Talia tematyczna Gym Heroes	54
Booster tematyczny	16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown	
Booster tematyczny Team Rocket	17
Booster tematyczny Gym Heroes	18

Koszulki:

Resident Evil (M, L, XL, XXL)	39.90
METAL GEAR SOLID (M, L, XL, XXL)	39.90
DRAGON BALL	biała 34.90 czarna 39.90



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna, zawsze najświeższa,
zawsze aktualna,
oferta 24 godz./dobę,
7 dni w tygodniu.



Oferta ważna do 31 lipca 2001 lub do wyczerpania zapasów.
Promocja na wybrane kolory.

GAMEBOY ADVANCE

CASTLEVANIA	219
F-ZERO	179
GT CHAMPIONSHIP	199
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
RAYMAN ADVANCE	tel.
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	tel.
TWEETY MAGICAL GEMS	199

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	499
Pokrowiec	39.90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA <-> GBC	49
Lampka	39.90
Pudełko na gry	29.90
Uchwyt	39.90
Lupa na ekran z podświetleniem	49.90
Zasilacz + akumulator	59.90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej	49.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

SUPER NOWOŚĆ!

GAMEBOY ADVANCE



Oferta ważna do 31 lipca 2001 lub do wyczerpania zapasów.
Promocja na wybrane kolory.

Najnowsza przenośna konsolka
32 bity! Super możliwości!



F-ZERO

Futurystyczne wyścigi



CASTLEVANIA

Przygodowo-platformowa
z elementami RPG



TWEETY



Przygody Tweety'ego i przyjaciół



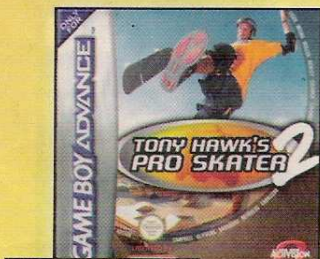
KRAZY RACERS

Śmieszne zawody gokartów



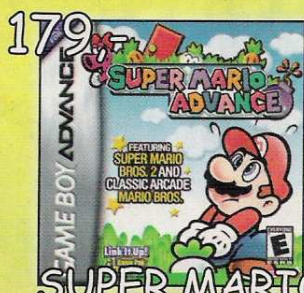
GT ADVANCE

Wyścigi supersamochodów



TONY HAWK'S
PROSKATER

Najlepszy deskarz w akcji!



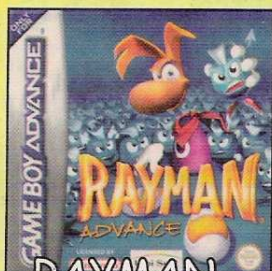
SUPER MARIO
ADVANCE

Nowe, lepsze przygody
Super Mario



PINOBEE

Kolorowe przygody pszczołki



RAYMAN
ADVANCE

Przygody Raymana teraz na GBA



MARIO KART

Mario i przyjaciele
w gokartowych wyścigach



Multi-link
Kabelek do łączenia
konsolek GBA



Lupa z podświetleniem
Powiększa i oświetla ekran



Game Boy

recenzje GameBoy Advance

Platforma: GameBoy Advance • Wytwórca: Konami • Gatunek: Platformowa • Liczba graczy: 1

Castlevania: Circle Of The Moon

Wampiry drżą, gdy do akcji wkracza Nathan!



Ostatni wampirzyca, który pojawił się w grze, to Nathan Drake. W tym tytule Konami postanowiło wrócić do klasycznej formy gry, w której gracz kontroluje jednego bohatera. Nathan Drake jest młodym człowiekiem, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Nathan Drake'a, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Nathan Drake'a, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Nathan Drake'a, który walczy z wampirami.

ocena 9/10

12 • gameboy magazyn nr 1

GameBoy Advance

Platforma: GameBoy Advance • Wytwórca: Konami • Gatunek: Platformowa • Liczba graczy: 1

Pitfall The Mayan Adventure



Niektórzy uważają, że to jest najlepsza gra na Game Boy Advance. Pitfall to klasyczna gra, w której gracz kontroluje Pitfalla. W grze gracz kontroluje Pitfalla, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Pitfalla, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Pitfalla, który walczy z wampirami.

ocena 4/10

Iridion 3D



Super, super, super! Iridion 3D to gra, w której gracz kontroluje Iridiona. W grze gracz kontroluje Iridiona, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Iridiona, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Iridiona, który walczy z wampirami.

ocena 4/10

Earthworm Jim



Dziękuję, dziękuję! Earthworm Jim to gra, w której gracz kontroluje Earthworm Jima. W grze gracz kontroluje Earthworm Jima, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Earthworm Jima, który walczy z wampirami. W grze gracz kontroluje Earthworm Jima, który walczy z wampirami.

ocena 5/10

gameboy magazyn nr 1 • 13

Premiera GameBoya Advance już za nami. Wszyscy wiemy, jak wspaniale to urządzenie i że warto je mieć. Tylko które gry wybrać? Pomagamy w trudnej selekcji recenzując pierwszych 15 gier na tę konsolę!



15

■ Tony Hawk's Pro Skater 2



19

■ Alone In The Dark

Recenzje - GB Advance



Army Men Advance	16
Castlevania - Circle Of The Moon	12
Earthworm Jim	13
F-ZERO Maximum Velocity	14
GT Advance Championship Racing	11
Iridion 3D	13
Kuru Kuru Kururin	16
Konami Krazy Racers	17
Pitfall The Mayan Adventure	13
Rayman Advance	18
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	16
Pinobee Wings Of Adventure	14
Super Dodgeball Advance	18
Super Mario Advance	10
Tony Hawk's Pro Skater 2	15

Recenzje - GB Color

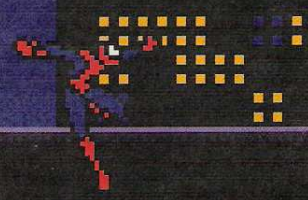


Alone In The Dark	19
Commander Keen	22
Indiana Jones And The Infernal Machine	22
Magi-Nation	24
Matchbox Emergency Patrol	30
Microsoft Pinball	30
Pokemon Gold & Silver	32
Pokemon Pinball	23
Pokemon Puzzle Challenge	21
Shreck	30
Spider-Man 2 - The Sinister Six	20
Tomb Raider - The Curse Of The Sword	31
X-MEN - Wolverine's Rage	20



Magazyn 01

TIPS & TRICKS 46



Ułatwienia i kody do ulubionych gier



Pokemon Gold & Silver
Pierwsza część opisu przejścia gry

WITAMY W PROGACH GAMEBOY MAGAZYNU!



Dosyć tego! - powiedzieliśmy sobie, kiedy przyszła nam do głowy kolejna idea powiększenia kąćka POCKET w magazynie konsolowym NEO PLUS. Kąćek o kieszonolkach miał na początku pół strony, po kilku zaś miesiącach zajmował ich już trzy, a listy z prośbami o powiększenie wciąż przychodziły. Efektem naszego zniecierpliwienia i wielkiej miłości do konsolek ręcznych jest właśnie GAMEBOY MAGAZYN, w którym regularnie dzielić się z Wami będziemy informacjami ze świata konsolek firmy Nintendo, ale nie tylko! Wylawiać będziemy najświeższe wiadomości, recenzować gry dobre i ostrzegać przed słabymi. A wszystko to w hołdzie tym małym cudom, które nie pozwalają nam się nudzić w drodze do szkoły, na nudnych wykładach, czy w poczekalni u lekarza. Dziś osiągnęły już one taki poziom, że śmiało konkurować mogą pod każdym względem z wielkimi konsolami. Nareszcie można powiedzieć o ich grafice: „zachwycająca” bez cienia oszustwa! Zapraszamy do lektury - następny numer GBM już po wakacjach!

Pocketto i Gulash



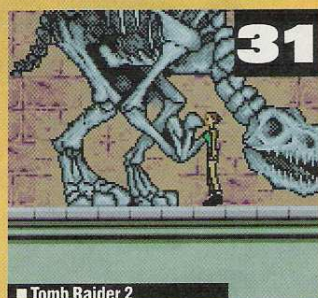
Pokemon - historia gier
skąd wzięły się kieszonkowe potwory



■ Pokemon Pinball 15,100



■ Pokemon Puzzle Challenge



■ Tomb Raider 2

Zawartość Magazynu

Spis treści	04
Newsy: co nowego szykują autorzy gier na GameBoy Color i Gameboy Advance	6
Recenzje gier: GameBoy Advance	10
Recenzje gier: GameBoy Color	19
Plakaty	25
Historia gier z Pokemonami	34
Opis: Pokemon Gold i Silver - zostań najlepszym trenerem! Część 1	36
Tips & Tricks - kody i ułatwienia do gier	46
Emuzone - kąćek emulacji	48
Pocketto'wanie - felieton	48
Cool stuff - fajne przystawki do naszych przenośnych konsolek	49
Listonosz - listy do redakcji	50



NEWS

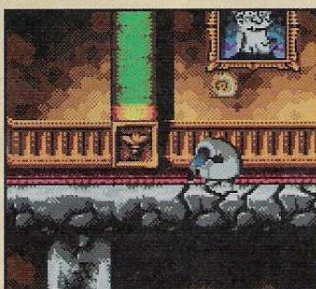
Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier...

Atlantis - The Lost Empire

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

wslawiło się przede wszystkim tym, że zaistnieć miało zarówno w wersji na GameBoya COLOR i GameBoya Advance. Miał to być dowód na to, że da się pisać gry tak, żeby zadowolić wszystkich. Ostatnie informacje od firmy Eurocom wciąż napawają optymizmem, a nowe obrazy pozwalają oczekiwać gry conajmniej dobrej. Do obsługi będzie kilka postaci, z których każda będzie miała inne nieco

umiejętności i możliwości. Na przykład jedna z nich ma w kieszeni latarkę i kiedy zgaśnie światło radzi sobie całkiem nieźle. Generalnie rzecz biorąc efekt latarki ma być całkiem zgrabnie wykonany. A oprócz tego baśniowe lokacje, miła muzyka... Taki ALONE IN THE DARK z nieco lżej potraktowanym wątkiem grozy. W związku z powyższym dobra zabawa jest tylko kwestią czasu. No cóż... Pożyjemy... I zagramy już niedługo!



MONSTER RANCHER 2 GO!



Idea gier z serii MONSTER RANCHER bazuje nieco na pomysły Tamagotchi. Hodujemy potwory, szkolimy je, karmimy, a potem wystawiamy do pojedynków. O ile jednak w Pokemonie ideą było szukanie i zbieranie, o tyle tu nacisk położono raczej na opiekę nad potworkiem. Nawet podczas walki zwracają Ci uwagę, że Twój pupil jest zmęczony, czy ciężko ranny. MONSTER RANCHER 2 GO jest propozycją Rancherową na GBA. Zwraca uwagę elegancka grafika – wszystko dzieć się będzie w pięknych rysowanych tłach, które do złudzenia przypominają trójwymiarowe. Aż nie do wiary. Czekamy z niecierpliwością, bo każda gra z tej serii zaskakuje jakimś patentem (np. wersja na PSX tworzyła potwory na podstawie płyt muzycznych – wkładałeś płytę CD z muzyką, a konsola mówiła jaki potwór jest w niej zaklęty).



BOMBERMAN TOURNAMENT! Czy nie kojarzy się Wam ta nazwa z UNREAL TOURNAMENT? I słusznie! Bo idea ta sama – zostać samemu na polu gry. Tylko wykonanie inne. Otóż założenia Bombermana znamy już wszyscy. Nie? Więc śmigamy sobie po kwadratowej arenie zostawiając bomby. Bomba po jakimś czasie wybuchu i załatwia wszystkich w pobliżu, oraz wysadza słabe ściany. Pod tymi słabymi ścianami poukrywane są niespodzianki. Np. bomba – możesz zostawić o jedną bombę więcej na raz. Ognik – promień wybuchu jest większy. Wrotki – poruszysz się szybciej, itp. Oczywiście trzeba wszystkich pozalać. Będziemy mogli już wkrótce do tej oszalałej gry zasiać, także w czterech graczach. Jednakże już dziś wiadomo, że ma ona pewną podstawową wadę. Otóż jest... uzależniająca. Areny pokombinowane tak, że ociekają ciekłym miodem. Po prostu zasiadasz i wstajesz jako osiemdziesięcioletni staruszek, tylko po to, żeby założyć okulary.

Bomberman Tournament

Naprawdę gra nie ma sobie równych. Do tej pory można było grać tylko w domach – na PSXie głównie. A teraz? Można jeździć z kumplami od pętli do pętli, żeby nie przerywać. Nareszcie!



WARIO LAND 4

WARIO LAND 4 jest jedną z bardziej oczekiwanych gier na GBA. Jak do tej pory ów zdecydowanie promowało pomysły planowanie poziomów. Ciężko rozgryźć jak się to koderom udawało, ale patenty, jakimi dotychczas przepełnione były gry o wąsatym grubasku na GBC potrafiły przyspawać do konsolki na długie godziny.

Tymczasem WARIO 4 także zapowiada się wreszcie przepięknie. Spójrzcie! Zupełnie nowy wygląd, na ekranie zatrzęsienie detaili, a główny bohater szaleje, niczym dzikus. Oby tak dalej!



Resident Evil

Jeszcze na kolorowego GameBoya

No i powrót! Wielki powrót. Jakis czas temu prace nad RESIDENT EVIL na GBC były już bardzo zaawansowane. Potem przekładano terminy i przekładano... Aż w końcu RESIDENT umarł. Niestety. Wtedy ozwały się głosy o ALONE IN THE DARK. Co zmyślniejsi od razu kiwali głową z niedowierzaniem. Nie będzie horroru na kieszonolce. Oto ATD jednak jest! A za nim, jak podeszczowy grzybek rozkwitła myśl o dokończeniu RESIDENT EVIL. Oto co już wiadomo (bo prace ruszyły pełną parą). Wiadomo, że zabawa będzie miała wiele wspólnego ze skradanką. Trzeba będzie dyskretnie lawirować między zastępami zombiaków, gdyż – jak wiadomo – taki zombiak „ma tylko jeden cel”. Daremne żale tego, kto da się zobaczyć. Dalej. Będzie około setki pomieszczeń, które odwiedzimy. Wydaje się pewnie mało, ale bierzcie pod uwagę fakt, że pewnie ze trzy razy te same pomieszczenia będzie się zwiedzać i nie ma przebaczyć (vide ALONE IN THE DARK). Będą cztery różne środowiska. Jeszcze nie wiadomo jakie, ale przewidujemy jakieś domostwo, podziemia, no i może fabrykę? Zobaczymy. Podczas gry użyjemy wysiłków trzech różnych postaci (ta!) i nawet będzie jakiś dziwny tryb pierwszoosobowy obserwowania gry. Co Wy na to? Miiioodzio! Trzymamy kciuki!

Jest szansa na BROKEN SWORD na GBA! Nawet spora szansa! Skoro koderzy opracowali już silnik graficzny, który spełnił ich oczekiwania, możemy się spodziewać jej na gwiazdkę 2001. Na platformy większe (takie jak PC, X-BOX, czy PSX) robiona jest aktualnie trzecia część tej gry. Wiadomo jednak, że GameBoy Advance dostanie tytuł: BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS i jest to dokładne przeniesienie pierwszej części tej wspaniałej przygodówki. Cóż – zobaczymy. Na razie mamy te obrazki...



BROKEN SWORD

Shadow of the Templars



krótko i na temat

GRAFFITI TOURNAMENT: SKATE & STYLE, to klon boskiego JET GRIND RADIO na większe platformy. Oczywiście nie było co spodziewać się cudów – nie da się specjalnej techniki graficznej cell shading (jaką zrobiona była JGR) przetrzucić ot tak na kieszonolkę. Tak więc grafika będzie nieco uboższa, ale zakreślenie zostaje. Uciekać będziemy głównie przed wrogimi gangami i psocić ile wlezie.



Projekt DOOM w wersji na GBA staje się powoli ciałem. W jednym z ostatnich wywiadów potwierdzono możliwość wydania tej gry na kieszonolkę. Jakże są założenia? Pierwszym jest opcja wieloosobowa. Koderzy twierdzą, że przed wydaniem prostej wersji DOOMA na GameBoya COLOR ograniczeniem były jego ograniczone możliwości jeśli chodzi o tryb wieloosobowy. W GBA można połączyć nawet cztery konsole i to wystarczy. Drugim założeniem jest jak najlepsze oddanie klimatu wersji z PCta. Przez to nie wiadomo jeszcze która wersja DOOMA pójdzie na warsztat do konwersji – DOOM, czy DOOM II. Cóż – pożyjemy, zobaczymy. Koderzy chwalą się zaś, że nie spodziewali się, że tak łatwo im będzie szło.

Co to się porobiło? Destination Software wykupiło prawa do wydania na GameBoya Advance takich gier, jak: MIDNIGHT CLUB, SMUGGLERS RUN, czy GRANT THEFT AUTO 3. Widzimy możliwość wydania dwóch pierwszych tytułów, ale – wybaczone – GTA3 na GBA będzie miało chyba z oryginałem na PS2 niewiele wspólnego.

LEGO BIONICLE może się okazać obiecującym tytułem. Głównie z tego powodu, że liczymy wreszcie na starania ze strony klockowego potentata. A dlaczego starania? Bo ubiegły rok był pierwszym w historii firmy, który przyniósł straty. No i faktycznie – BIONICLE może okazać się grą dobrą. Wiadomo już, że będzie przygodówką i że bohaterowie będą poszukiwać Masek Mocy. Taaa... Na razie powstrzymamy się od komentarzy.

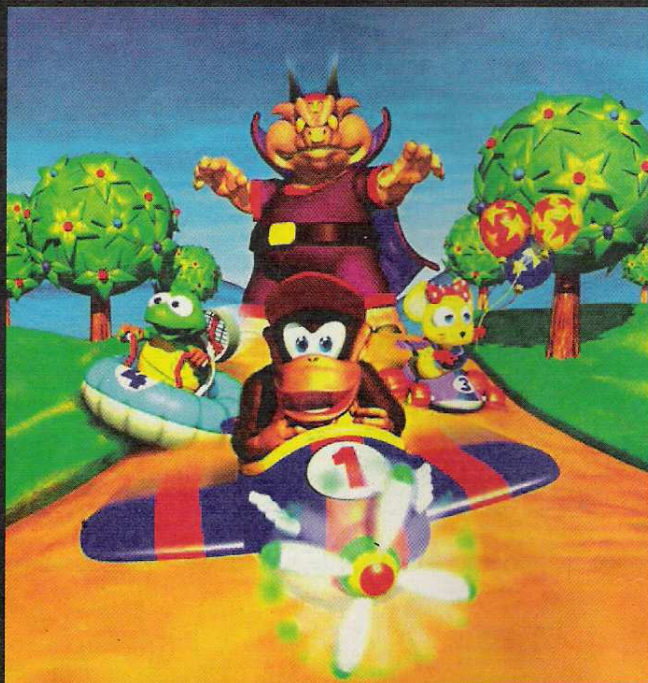




DIDDY KONG PILOT

DIDDY KONG PILOT prześlizgnął się z zapowiedziami i teraz prezentuje się go w momencie, gdy prace są już bardzo zaawansowane. Otóż DKP to taka dziwna gra, która jest wyścigiem. Ale (wreszcie!) nie jest to wyścig kartów, samochodzików, motocykli, rowerków, tylko wyścig samolocików. Cały bajer polega na tym, że samolociki śmigają nad różnymi terenami, które to tereny są za razem trasami wyścigu. Jak sterujemy? A właśnie! Sterowanie ma zapewnić nam stary patent z KIRBY'S TILT 'N TUMBLE. Pamiętacie tę grę? Kirby, mała różowa kulka, toczył się przez poziomy, a sterowało się grą za pomocą carta czulego na wychylenia. Można więc było przechylić konsolkę i kirby toczył się tam, gdzie było niżej.

Można też było konsolką machnąć tak, jakbyśmy chcieli podrzucić naleśnik z patelni i Kirby podskakiwał, omijając przeszkody. W DIDDY KONG PILOT także będziemy sterować wychylając konsolę. Bajerek. A dodajmy, że to znacznie większa radocha posterować w ten sposób podczas wyścigu (i to jeszcze samolotowego!), niż w grze zręcznościowej.



Dark Arena skacze...

Na wystawie E3 umożliwiono nam sprawdzenie w akcji DARK ARENA – pierwszej strzelaniny pierwszoosobowej na GBA. I co się okazuje? Gra... delikatnie... skacze. Noooo... Proszę panów. Pomysł świetny, gra wygląda elegancko, ale niestety nie będziemy kryć zażenowania takim podstawowym błędem kodu. Fu, fu, fu! Po serii wymownych fuknięć, dodam jeszcze, że mimo owego skakania testowany przez nas fragment gry podobał nam się! Czekamy!



Prehistorik Man

Wraca też do nas PREHISTORIK! Słynna postać z PCta. Ludzik, którego życiowe cele dało się zamknąć w prostych sformułowaniach: skacz po platformach, dotrzyj do końca poziomu, wal po łbie pałą wszystko co żywe, zbieraj kości po trupach. Tak też będzie na GBA. Screeny zapowiadają przepiękną grę... No – może po prostu piękną. Ale – tak się właśnie zastanawiam – i widzę, że jeśli ktoś lubi platformerki, powinien uderzać w GameBoya Advance. Chyba żadna inna platforma nie będzie mogła się pochwalić taką liczbą platformerków!



Mech Platoon

MECH PLATOON to pierwsza zrozumiała strategia czasu rzeczywistego na GBA. Będzie polegać na dowodzeniu armią składającą się z robotów i innych maszyn bojowych. Jak na razie koderzy stawiają pierwsze kroki, ale już teraz widać ich zaangażowanie i całkiem niezłe efekty. Co więc dalej? Dalej ma okazać się, że powstanie najpiękniejsza i najbardziej zaawansowana z tego typu gier na wszystkie kieszonki. Zobaczymy.





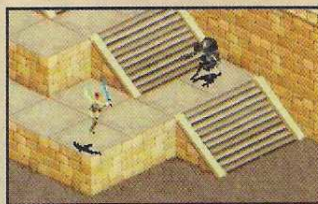
Star Wars Jedi Power Battles

Qui-Gon i Obi-Wan na GBA!



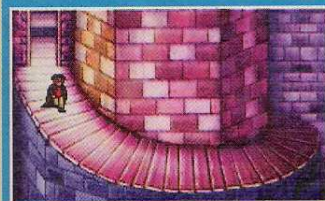
Gwiezdne Wojny na GameBoya Advance! Pierwszą grą traktującą o perypetiach bohaterów Gwiezdnej Sagi będzie JEDI POWER BATTLES. Przejmiemy kontrolę nad rycerzami Jedi - Qui-Gonem, Obi-Wanem, bądź Mace Windu i prowadzimy ich przez zawile ścieżki Epizodu Pierwszego. Zaczynając od Naboo, a kończąc na rodzinnej planecie Luke'a - Tatooine.

Autorzy gry obiecują rozwijanie umiejętności w trakcie gry - będą nowe ciosy, ruchy i uderzenia Mocą. Ciekawie wygląda także możliwość gry we dwie osoby przy pomocy kabelka Link - nie będzie to pojedynek, lecz wspólne przechodzenie gry.



krótko i na temat

HARRY POTTER NA GBA! Tak, tak. Harry zaszczyli GameBoya Advance. Jednakże w dość dziwny sposób. Otóż okaże się nagle, że będzie to gra RPG, w której Harry lata po świecie wyzywając innych magów na pojedynek. A jaki pojedynek? Otóż będą na czas pojedynków pojawiać się na ekraniku różnego rodzaju mini-gry. Dodatkowo zebrać można będzie 101 kart magii, pochowanych po całym świecie. Idee kolekcjonerskie wiecznie są żywe. Oto pierwszy obrazek z gry.



Harry Potter pojawi się także na zwykłym, kolorowym GameBoju. Na razie nie wiemy czym będą różnić się obie gry - mamy za to także jeden obrazek.



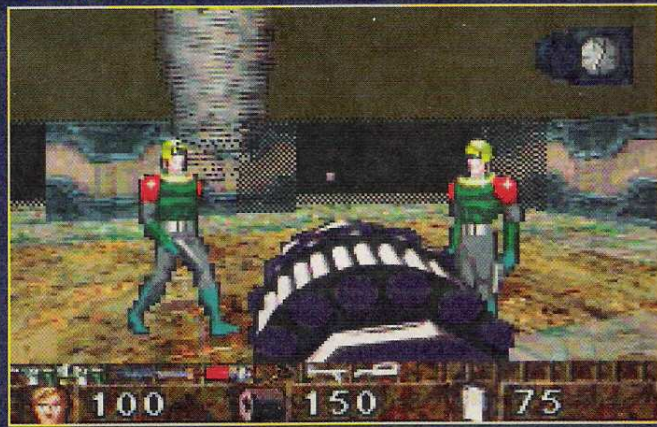
MOTO GP też uderzy w konsolę GameBoy Advance. Z pierwszych danych i dość skąpej (na razie) liczby screenów widać, że gra będzie naprawdę szybka! A to chyba dobrze, co? Dobrych motocykli było nam trzeba.



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER zapowiada się wręcz niezłomsko. Pod pozornie prostą (jak na GBA) grafiką kryć się ma niesamowita wręcz prędkość i mnóstwo miód! Mają być i triki, i zjazd na czas - coś jak SSX na PS2. A to naprawdę wspaniała kombinacja.

BACKTRACK

Lepszy niż Dark Arena?



Jeśli poczułście się rozczarowani doniesieniami o DARK ARENA, możecie odetchnąć z ulgą - szykuje się kolejna Doomopodobna strzelanina na GBA. Na 12 poziomach BACKTRACK'a będziemy strzelać do hord Obcych atakujących ziemię. Nie zabraknie kilku rodzajów broni, digitlaizowanej mowy, stereofonicznej muzyki oraz trybu gry w kilka osób. Autorzy obiecują także niespotykane na ręcznych konsolkach efekty graficzne - takie jak dym czy przezroczyste szyby.



CO NA HORYZONCIE?

W jednym zdaniu - co ciekawego pojawi się w najbliższym czasie na GBA i GBC!



MARIO KART ADVANCE
Wyścigi kartów z najpopularniejszymi postaciami Nintendo. Będzie czad!



MEGA MAN EXTREME
Kolejny epizod z życia niebieskiego koleżki - platformówka jak trzeba.



KLONOA
Pierwsza gra firmy Namco na GBA, słiczna i kolorowa platformówka.



WWF BETRAYAL
Olbryzma niespodzianka - chodzona bijatyka z wrestlerami z WWF.



SONIC THE HEDGEHOG
Sega niedługo zaatakuje przygodami najszybszego jeża w galaktyce.



LEGEND OF ZELDA: FRUIT OF WISDOM
LEGEND OF ZELDA: SEED OF WISDOM
Dwie nowe części przygód Linka!

GameBoy Advance!



**Wreszcie jest!
Najbardziej oczekiwana
konsola tego roku,
która umili nam
dojazdy do szkół i biur!
Mała, potężna
maszynka nie przestaje
zadziwiać nas swoimi
możliwościami. Poniżej
specjalny materiał
GameBoyMagazynu -
wszystkie dostępne
tytuły na warsztacie.**

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1-4

Super Mario Advance

Wielki Mario powraca! A właściwie wygląda tak, jakby nigdzie nie odchodził...

Wiele szumu narobiło się tuż po premierze SUPER MARIO ADVANCE. Ta wspanią postać ma wielu sympatyków na całym świecie i wszyscy oni byli pewnie gotowi się założyć, że wraz z nową konsolą dostaną także nowego Mario. Nic z tych rzeczy. Okazało się mianowicie,

że gra SUPER MARIO ADVANCE składa się z dwóch elementów: gry SUPER MARIO 2 i CLASSIC MARIO BROS. Obie znaleźliśmy pod tytułem MARIO LAND 2 z zestawu MARIO ALL-STARS, z konsoli SNES, firmy Nintendo. Czyli co? Okazało się, że Japończycy nie wyrobili się z nowym Mariem i łapali co popadnie. Sądzę, że mimo

wszystko większość z Was nie grała w MARIO na SNESie i chętnie sięgnie po tę grę. Cóż – wyznać trzeba, iż grafiką ona nie zachwyca. Także jest i ze stroną dźwiękową. Doprawdy – kolejne gry wychodzące na GBA pokazują, że konsola ma jeszcze wiele w zapasie. Bezdyskusyjnie jednak SUPER MARIO ADVANCE ma jedno z najciekawszych i najbardziej grywalnych poziomów. Stanowią one nie tylko wyzwanie dla gracza, ale także samo pokonywanie ich budzi ciekawość tego, co stanie się dalej. Drugą ważną zaletą, promującą tę grę, jest fakt możliwości rozgrywania meczy na kilku graczy. I tu – uwaga – wystarczy jeden cart. A konsolki pozostałych graczy (połączone kabelkiem) ściągną sobie co potrzeba. Dobra idea. Trzeba więc chyba powiedzieć, że SUPER MARIO ADVANCE jest raczej grą dla osób, które nie cenią sobie najwyższej grafiki, a raczej dobrą zabawę. ■



■ SMA ma ciekawsze poziomy, niż - dajmy na to - PINOBEE, lecz znacznie gorzej wygląda.



■ Czasem wydaje się, że jest za pusto.



■ Albo, że naćkane tak, iż nic nie widać.



■ Pamiętacie? To nasz stary, dobry MARIO.

ocena 8/10

Grafika nie jest najmocniejszą stroną tego tytułu. Na szczęście poziomy zaprojektowano z genialnym połotem.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Wyścigi ■ Liczba graczy: 1-2

GT Advance Championship Racing

Pierwsze wyścigi na GBA i od razu rządzą? Ciekawe co będzie dalej...



■ Grafika jest wyraźna, a animacja szybka

Spore zaskoczenie, olbrzymia niespodzianka... Można wypowiedzieć wiele pochwalnych słów pod adresem tej gry. Bo nie ulega wątpliwości, że GT ADVANCE to znakomita ścigałka na GBA i chyba pierwsza tak rozbudowana gra wyścigowa na ręczne konsolki.

Gra jest często porównywana do miniaturowego GRAN TURISMO - i nie bez powodu. Przede wszystkim znajdziemy tu około 50 rzeczywistych modeli samochodów - takich, które naprawdę zasuwały po drogach całego świata. Swych autek użyły koncerny Mazda, Honda, Toyota, Mitsubishi czy Subaru. Mniej więcej połowa czeka na nas od samego początku, resztę zaś zdobędziemy stopniowo zagłębiając się w świat wielkich wyścigów. Możliwości GBA zaś pozwalają na w miarę realistyczne oddanie tych pojazdów na niewielkim ekraniku wyświetlacza.

Główny tryb gry - championship - pozwala na zabawę w czterech klasach. Każda z klas to osiem tras samochodowego szaleństwa. Ścigamy się więc na 32 trasach -



■ Nareszcie udało się dojechać do mety...



■ Podczas nocnych wyścigów nie widać zbyt wiele - trzeba grać przy dobrym świetle



■ Technika „power-slide”, czyli poślizg kontrolowany będzie naszym podstawowym orężem



■ W grze występują też trasy szutrowe

zarówno na asfalcie, jak i na piachu, w dzień i w nocy. Od naszej postawy podczas zawodów zależy awans do dalszej zabawy. Aby przebić się dalej, musimy na końcu wyścigu znaleźć się w pierwszej trójce zawodników. Gra nagradza we właściwy sposób - odkrywa przed nami nowe trasy, przekazuje do użytkownika nowe samochody bądź obdarowuje częściami przydatnymi do rozbudowy autek stojących w garażu.

Kierowanie samochodem jest stosunkowo proste, choć przyda się kilkadziesiąt minut nauki. Niesamowity jest fakt dołączenia przez autorów ręcznej skrzyni biegów, kierowanej przyciskami R i L. Korzystając ze sprawdzonych wzorów w wyścigach na duże konsole przy

pokonywaniu zakrętów w GT ADVANCE nie obędzie się bez kontrolowanych poślizgów, które nadają wyścigom zręcznościowego charakteru. Na trasie zawsze jest osiem pojazdów, a walka toczy się od startu do mety.

Oprawa graficzna prezentuje się bardzo dobrze. Dzięki zastosowaniu kilku sprytnych sztuczek mamy wrażenie, iż grafika jest w pełni trójwymiarowa.

Animacja jest bardzo płynna i nie zwalnia nawet przez chwilę. Trasa przesuwa się pod kołami samochodu w zastraszającym tempie, a narysowane z kiku stron pojazdy na zakrętach efektywnie wyginają się na boki. Miłym dodatkiem jest tryb dla dwóch osób, z którego można skorzystać po połączeniu kabelkiem dwóch konsolk. Trzeba mieć do tego dwa egzemplarze gry. Największą wadą gry jest system haseł. W Japonii gracze mogą zapisywać stan gry bezpośrednio na karcie, podczas gdy nam - w Europie - trafił się szalenie niewygodny system kodów. Ponieważ gra punktuje każdy zaliczony w pierwszej trójce wyścig, non-stop podawane są nam nowe kody. Długacne kody. Mimo to gra jest świetna - bez wachania polecamy ją wszystkim fanom poważnych wyścigów. ■



■ Taki fajny samochodzik też siedzi w grze

Mnóstwo opcji!

Odblokowywanie nowych bajerków w grze odbywa się następująco: za każdy wygrany wyścig w naszym garażu pojawia się nowe auto, za drugie miejsce otrzymujemy części do podładowania samochodów, za trzecie zaś pojawi nam się nowa trasa. Wspaniały to zwyczaj - nagradzać graczy za dobrą postawę. Szkoda, że nie ma nagrody fair play...



Jak już wiecie za drugie miejsce otrzymuje się części do samochodu. Można w ten sposób rozbudować silnik, zawieszenie, skrzynię biegów, karoserię, filtr powietrza, a nawet siedzenia (a to jeszcze nie koniec). Naturalnie podwyższa to osiągi pojazdu.



Wygrane przez nas części są wykorzystywane przez wszystkie nasze pojazdy - jeśli wygramy na przykład silnik, to każdy z naszych bolidów będzie miał lepsze osiągi w tym właśnie punkcie.



Niektóre części mają kilka kolejnych - coraz lepszych - wariantów, które naturalnie trzeba zdobyć w dalszych wyścigach. Fajnie też, że po dodaniu na przykład spoilera widać go w grze na naszej maszynie.

ocena 8/10

Dla fanów motoryzacji będzie to niezastąpiona pozycja. Szkoda, że dźwięk jest zwyczajnie słaby.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Konami ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Castlevania: Circle Of The Moon

Wampiry drżą, gdy do akcji wkracza Nathan!



■ Niektóre tła składają się z kilku poziomów i gdy chodzimy efektywnie się przesuwają.

O to spadkobierczyni jednej z najbardziej zasłużonych serii gier przygodowo-zręcznościowych. Seria opowiadająca o przygodach klanu łowców wampirów doczekała się statusu kultowej, a ta gra go jeszcze podtrzyma. Jest świetna. Rok 1830, w Transylwanii hrabia Dracula zostaje wskrzeszony przez swych wyznawców. Łowcy wampirów rzucają się do walki z Władcą Ciemności. Czy uda im się pokonać zło okrutnego wampira? Jeśli zabierze się do tego doświadczony gracz, to jest taka szansa. Początkowo nasz bohater nie zna zbyt wielu sztuczek. Ucząc się w trakcie gry, zmienia się w prawdziwego pogromcę wampirów tłukąc wszystko, co nawinie mu się pod rękę. Podstawową bronią



■ Naturalnie nie brakuje złych bossów



■ Gra się wspaniale - co za klimat grozy!

Nathana jest bicz, może on jednak używać także broni znalezionych w mrocznych korytarzach zamku. Noże, siekiera, woda święcona i inne wspaniałe wynalazki będą skutecznym argumentem do rozmowy z nieumarłymi. Gra ma dość rozbudowany system magii, nazwany DSS (od Dual Setup System). Penetrując lochy Nathan zbiera specjalne karty (jest ich ponad 80) podzielone na dwie grupy: akcji oraz atrybutów. Zmieszanie tych kart da efekt w postaci czaru. Można atakować piorunami, leczyć się, szybciej biegać, otoczyć się skumulowaną energią i tak dalej. Dzięki temu zawsze mamy okazję podziwiać coś nowego. Sterowanie jest odpowiednio skomplikowane, ale już po chwili można przemierzać zamczysko



■ Draculi służą także bestie z piekła rodem

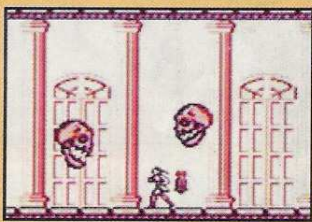
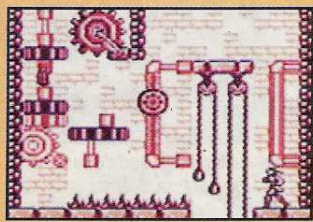
śmigając biczem na lewo i prawo, stopniowo nabywając nowe umiejętności. Piętą achillesową CASTLEVANII jest nienajlepsza oprawa graficzna. Naturalnie gra wygląda dobrze, momentami nawet bardzo dobrze - ale RAYMAN czy PINOBEE pokazują co można wycisnąć z GBA już na samym początku życia tej konsoli. Animacja postaci jest zwyczajnie słaba, a całość jest momentami tak ciemna, że granie bez solidnego źródła światła nad głową jest po prostu niemożliwe. Biorąc jednak pod uwagę fakt, iż PINOBEE można ukończyć w dwie godziny, a RAYMAN jest tak okropnie cukierkowy, CASTLEVANIA jest idealną pozycją dla miłośników poważniejszego klimatu. Nastrojowa muzyka, klimatyczny wygląd poziomów, tematyka i olbrzymi świat do spenetrowania czynią ją odpowiednim wyborem dla starszych graczy. CASTLEVANIA i TONY HAWK'S PRO SKATER to prawdziwie mistrzowski zestaw na wakacje. A nawet na wiele dłużej. ■



■ I jeszcze jeden boss - tym razem pluący ogniem wielki rybolew. Straszny potwór...

Dawno temu na GameBoyu

CASTLEVANIA: LEGENDS ukazała się blisko 10 lat temu. Główną bohaterką była Sonia Belmont, a jej przeciwnikiem naturalnie straszny i okrutny krwiopijca Dracula. W grze znajdowało się pięć poziomów prowadzących przez kolejne komnaty zamku. Gra - mimo, że strasznie stara i brzydka jak nie wiem co - do dziś cieszy się uzaniem ekspertów, choćby tych z www.nintendo.com



ocena 9/10

Długa (8-10 godzin rękach zawodowca), rozbudowana, wymagająca i klimatyczna. Krótko mówiąc: to jest to. Kupujcie.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Majesco ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Pitfall The Mayan Adventure

Niestety – nawet do powtarzania własnych pomysłów trzeba mieć talent. Vide SUPER MARIO ADVANCE. Otóż koderzy postanowili wdrożyć nową tradycję, tak charakterystyczną dla GameBoya Advance – remake. Remake

charakteryzuje się tym, że bierzemy starą grę i przerabiamy minimum, tak tylko, żeby poszła na nowej konsoli. PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE jest tego doskonałym przykładem. Harry Pitfall został porwany (uuuuuuu!). Ale na szczęście ma



■ Więc nie brak małych scen strachu...



■ ...ani małych scen zręcznościowych.



■ Pitfall jest na pewno grą małą...



■ I także bardzo ciemną, nie mroczną.

jeszcze syna (aaaaaaa!), który ruszy mu z pomocą. Oto założenia tej prostej gry zręcznościowej. Tu pobiegij, tam pociągnij dźwigię, ówde zjedź po linie. Taki Indiana Jones – nie ma co kryć. Niestety koderzy przeliczyli się z wieloma rzeczami. Potwornie wyliczony system kolizji praktycznie uniemożliwia planowaną grę. Dalej

jeszcze okazuje się, że ciemny i mały ekranik GBA prosił się aż o rozjaśnienie poziomów i dostosowanie do mniejszego wyświetlacza. Wszystko jest tak małe, że nie sposób cokolwiek wycyfrkować. Generalnie rzecz biorąc porażka. No i niby dziesięć światów do zwiedzania, a po pierwszym przestaje Cię ciekawić. Nuda i złość. ■

ocena 4/10

Niestety. PITFALL jest grą za ciemną i za małą. Nie da się po prostu grać. Jakkolwiek ciekawa by nie była.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Majesco ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Iridion 3D

SUPER, SUPER, SUPER, SUPER, SUPER, SUPER... nie nudne? Tak wygląda gra w IRIDION 3D. Obrazki z IRIDIONA 3D w zapowiedziach wyglądały wręcz nieprawdopodobnie. Zachodziliśmy w głowę, dlaczego nikt nie chce wydać

tej gry, a autorzy w tym celu tyle czasu szukają jakiejś firmy. Teraz wiemy. Graliśmy w IRIDION 3D. Otóż jest to strzelanka science-fiction. Na Ziemię napadają obcy, my bronimy. Schemat. Widzimy stateczek od tyłu, on leci przed siebie, a z naprzeciwka nadlatują obce statki.



■ Przysnacie, że tła ciekawe, prawda?



■ Są i bossowie. Oto jeden z początkowych.



■ IRIDION to mistrz w udawaniu piękna.



■ Te eksplozje mają trzy klatki animacji.

Musimy ustawić się mniej więcej na przeciwko nich i strzelać. Jak stracimy – punkt. Nie stracimy – dostajemy obcym statkiem w maskę. Wiecie o co chodzi? To teraz, co jest nie tak. Tło wygląda pięknie. Przecudownie. Tylko cały czas to samo. Jakby pięć klatek animacji zaklętych w pętlę. Na jednym z siedmiu poziomów lecisz nad chmurami. Super. Ale nic się nie

zmienia. Tylko oświetlenie – najpierw noc, potem różowe, że niby poranek, a potem białe. Tunel na pierwszym poziomie wręcz hipnotyzuje. Ale celować nie sposób. Ani celowniczką, ani nic. A sterowanie jeszcze do niczego. Ta gra naprawdę wygląda przepięknie. Wygląda jak skąpa... zapowiedź fajnej gry. Ocena cztery za grafikę, grywalność – zerowa. ■

ocena 4/10

Okazało się, że IRIDION 3D zbliżnił się głównie grywalnością. Nie da się sterować i strzelać. Nie da się celować.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Majesco ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Earthworm Jim

Dżdżownice atakują GameBoya Advance! I to w jakim stylu! Gdyby szukać najstojniejszej dżdżownicy świata, byłby nią pewnie Jim, z gry EARTHWORM JIM. Gra oczywiście jest grą zręcznościową, o przewadze

platformerka. A skoro o niej tu piszemy, widocznie wyszła na GameBoya Advance. I słusznie rozumiecie. EARTHWORM JIM wystartował z trudnej pozycji. Tytuły takie jak PINOBEE, czy RAYMAN ADVANCE podniosły poprzeczkę nieziemsko. A koderzy



■ Dżdżownice całego świata! Łączcie się!



■ Jim na rybach? Nie! To popis zręczności.



■ JIM plasuje się tuż za RAYMANEM...



■ ...choć wielu sądzi, że jest grą ciekawszą.

z wejścia świadomi byli tego, że JIM ma gorszą grafikę od wymienionych wyżej gier. Niestety. Po uruchomieniu gry przekonamy się jeszcze dodatkowo, iż animacja też nie jest najsilniejszą stroną omawianego produktu. Wygląda czasem tak, jakby zabrakło klatki lub dwóch animacji. I ruchy robaka tracą swą płynność.

Po wtóre – brak możliwości zachowywania gry w jej trakcie, czy choćby hasel jest wielką uciążliwością. A reszta? Reszta jak najbardziej w porządku. Główną zaletą gry są znów projekty poziomów. Stąd też – choć średnio ładna (koniec pierwszej ligi), gra się w nią całkiem nieźle. Sześć poziomów starcza na jakiś czas. ■

ocena 5/10

EARTHWORM JIM to gra o ciekawych poziomach, dobrej grafice i wysokiej grywalności. Ale nie można jej zapisać.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Wyścigi ■ Liczba graczy: 1

F-Zero: Maximum Velocity

Przed nami pierwszy wyścig kosmiczny na GameBoya Advance.

Ci z Was, którzy grali już za czasów popularności starej konsoli Nintendo, SNES lub grają na niej do dziś pamiętają pewnie tytuł F-ZERO. Idea gry wywodzi się bowiem stamtąd. Niemniej cała gra jest zupełnie nowa. A co mamy? Jest ponad dwadzieścia tras, na których nasze pojazdy staną do wyścigu. Na trasach zaś wykonujemy po pięć okrążeń tak, by po każdym z nich mieć określoną (co najmniej trzecią) pozycję w grupie. Na torach nierzadko czuchają na nas rozmaite niespodzianki. A to skocznie, które wyrzucają nas wysoko, a to wiry skręcające pojazdem, a to znów bomby, przejeżdżanie po których powoduje eksplozję. Trzeba bardzo

uważać. Jedna niekontrolowana stłuczka może przekreślić szansę na zwycięstwo. Dodajmy jeszcze do tego fakt, iż wszystkie przyciski GameBoya są dokładnie obłożone (czyli każdy ma swoją funkcję) – a wychodzi na to, że do zwycięstwa potrzeba, niestety, solidnego treningu. Skoro zaś już przy zwycięstwie jesteśmy – oznacza ono przejście do następnego etapu i ewentualnie nowe pojazdy, które, tak jak trasy, odkrywają się w miarę zabawy.

Grafika F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY stoi na dobrym poziomie. Pojazdy nie są za duże, lecz wyraźne. Najciekawsze wrażenie robi jednak poboczne trasy – obrazki z gry tego nie oddadzą. Jest to mianowicie jakby polać



■ Na wyższych poziomach trudności trzeba uważać na zderzenia z innymi pojazdami.



■ Gdy nie kontrolujesz ślizgu na zakręcie...



■ ...nie wygrasz. Spójrzcie tu na poboczne.

mieniających się, małych skupisk fraktali. Wszystko ni to płynie, ni to pulsuje. Ciekawy efekt. Na podobnym poziomie stoi strona dźwiękowa. Dochodzące nas odgłosy jazdy są czyste i dość głębokie – zdecydowanie na plus. F-ZERO jest ogólnie grą szybką. W końcu ścigamy się ślizgaczami magnetycznymi! Zaś

przez tę swoją prędkość, sprawia niemało kłopotów miłośnikom wyścigów. Na koniec o trybie multiplayer: są dwie opcje – gry z jednym cartem (wtedy tylko jeden tor i brak możliwości wyboru poduszkwców), albo taka, w której każdy gracz ma swojego carta (vide opis kabelka na stronie 49 GBM). ■

ocena 7/10

Domeną F-ZERO jest szybkość. Poduszkwce posuwają się niczym w grze WIPEOUT na PSX! Sycąca zabawa!

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Pinohee Wings Of Adventure

Największa konkurencja RAYMANA. Największa i jedyna zarazem.

PINOBBE: WINGS OF ADVENTURE jest, podobnie jak RAYMAN ADVANCE, platformerkiem na GBA. Platformerek, to taka gra, w której głównie chodzi o to, żeby przeskakiwać z półki na półkę i uważać, by nie spaść. Czysta gra zręcznościowa. W PINOBEE wcielacie się w postać malej pszczołki-robota,

która wyrusza przez świat w poszukiwaniu swoich korzeni. Sterowanie jest dosyć wyjątkowe, jak na tego typu gry, więc opowiem od razu. Możecie biegać i podskakiwać – tu jeszcze wiemy. Ale jest w grze coś takiego jak dash, czyli „doskok”. Polega ów

doskok na tym, że po wybiciu się, możemy jeszcze raz wcisnąć klawisz skoku i pszczołka odbija się niejako od powietrza, by dolecieć kolejny kawałek. Ubaw cały polega na tym, że podczas gry dostajecie tych doskoków coraz więcej i w końcu możecie fikać w powietrzu jak dziki. Ale nie jest to wszystko, co gra ma do zaoferowania. Otóż – poza, oczywiście, przepiękną grafiką – zbiera się różne przedmioty, które umożliwiają na przykład dłuższe życie. A żeby było jeszcze ciekawiej – Jeśli mówić o projektach poziomów – są dwie, skrajne opinie. Jedni mówią, że RAYMAN się nie umywa, inni, że to nuda. Fakt. Po pierwsze: poziomy nie są zbyt dobrze pomyślane. Sporo czasu upłynie na wykonywaniu bezsensownych czynności, które nie dają praktycznie żadnego zadowolenia z gry. Ot – skakanie z półki na półkę. A czy to jest półka-



■ Ho! 6 doskoków! To super-pszczoła!



■ Piękno niektórych poziomów oniesmiela.



■ To daleki poziom. Pszczołka ma jeszcze 4 dashe. Widzicie? To naprawdę całkiem sporo.

ocena 6/10

PINOBBE jest niestety grą zbyt krótką, choć niezaprzeczalnie śliczną. Jeśli więc lubicie bawić oczy – oto Wasz cel.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1

Tony Hawk's Pro Skater 2

Nieprawdopodobna gra. Brak nam słów by opisać jej piękno...

Z przenoszeniem na GameBoya gier z dużych konsol bywało różnie. W większości jednak gry te nie miały wiele wspólnego z oryginałem, oprócz tytułu. Nadszedł jednak nowy wyznacznik jakości w postaci THPS2.

Gra oczywiście została przeniesiona z PlayStation i Dreamcasta. Być może wiecie, że w wersji na duże konsole jest to jedna z najlepszych gier wszech czasów, a na pewno najlepsza gra traktująca o sportach ekstremalnych. Podobnie jest z THPS2 na GameBoya Advance. Gra miążdzy, masakruje i wdeptuje w głębie. Pokażcie ją komuś, kto twierdzi, iż na kieszonolkach nie ma skomplikowanych gier z piękną grafiką. Szczeka fajfusowi opadnie. Wróćmy jednak do gry. W głównym trybie kariery jako jeden z 12 zawodników zostajemy rzucony na szeroką wodę - czyli do sześciu skejtparków. W każdym z nich czeka na naszego sk8tera 10 zadań - zebranie literek układających się w napis S-K-A-T-E, nabicie odpowiedniej liczby punktów czy wyczenie konkretnego triku. Jeśli graliście na PSX lub DC, znacie zadania. W wersji na małą konsolkę jest wszystko to, co było na dużych - poprawianie statystyk zawodników, kupowanie nowych trików i sprzętu... Sterowanie - podobnie jak odpowiedniego odbioru widoku kamery - trzeba się nauczyć. Sprawdza się jednak wyśmienicie i już po kilku godzinach będziecie w stanie wykonywać rozbudowane kombosy - przecież każdy za zawodników ma



■ Gdy odpalicie tę grę, przeżyjecie szok

kilkanaście trików, a łączenie ich ze sobą na rampie, czy ślizgając się na rurkach przynosi kapitalne rezultaty. Grafika jest wręcz niesamowita. Izometryczny rzut kamery sprawdza się wyśmienicie, choć początkowo trudno jest o poprawną ocenę odległości, a przecież to bardzo techniczna gra. Jednak po wyczerpującym treningu będziecie w stanie chesać nieprawdopodobne kombinacje trików - takie, jak czynią to autorzy w samograjach (jeśli chcecie je zobaczyć, włączcie grę i odczekajcie kilka minut).

Wszystkie poziomy wyglądają dokładnie tak, jak na PSX. Obiekt pokryte są identycznymi teksturami, a ich rozmieszczenie jest identyczne. Nie sposób także powiedzieć złego słowa o dźwięku - autorzy upchnęli na małutki cart z grą kilkanaście punkowych kawałków. Krótko mówiąc oprawa gry jest fantastyczna.

Czego brakuje? Przydałby się małutki edytor skejtparków, a także jakaś wariacja gry we dwie osoby. THPS2 na GameBoya Advance to pozycja rewelacyjna, przełomowa i bez wątpienia obowiązkowa. Na grę patrzy się z prawdziwą przyjemnością, a uczestniczenie w zabawie to już prawdziwy raj... Gra jest na tyle długa, rozbudowana i skomplikowana, że będziecie mieli co robić przez najbliższe pół roku. ■

Czego brakuje? Przydałby się małutki edytor skejtparków, a także jakaś wariacja gry we dwie osoby. THPS2 na GameBoya Advance to pozycja rewelacyjna, przełomowa i bez wątpienia obowiązkowa. Na grę patrzy się z prawdziwą przyjemnością, a uczestniczenie w zabawie to już prawdziwy raj... Gra jest na tyle długa, rozbudowana i skomplikowana, że będziecie mieli co robić przez najbliższe pół roku. ■



■ Postacie skejterów są w pełni trójwymiarowe



■ Liczba kombinacji trików jest wręcz szokująca. Właściwie to nie potrzebujecie innej gry...



■ Każdy poziom i trik pięknie udało się przenieść z wersji na duże konsole



■ Czesanie trików daje masę radości

Pro Skejterzy



W grze znajduje się 12 profesjonalnych skejterów oraz ukryty Spider-Man. Można więc szaleć jako: Tony Hawk, Bob Burnquist, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Giffberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Jamie Thomas oraz Elissa Steamer. Zawodnicy różnią się trikami, charakterystyką, wyglądem... Słowem - wszystkim.



■ Skejtparki odwzorowano po mistrzowsku

ocena 10/10

Można grać w tę grę latami i nie ma szans, aby się znudziła. Najlepsza gra na GBA i prawdziwy pokaz mocy konsolki.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Nintnedo ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1-2

Kuru Kuru Kururin

Nieczęsto masz okazję postawić się w roli patyczka, prawda? Oto niepowtarzalna szansa! W KURU KURU KURIN jesteś właśnie patyczkiem. I jako patyczek przemierzasz labirynty. Poza tym, masz tę patyczkową cechę, że kręcisz się w kółko, jak wielkie śmigło

helikoptera. Mało tego. Podróżując przez labirynty, napotykasz wiele dziwnych przeszkód. I teraz cała zabawa polega na tym, żeby pokonać kolejne labirynty nie dotykając niczego. Na pozór proste. Jednakże nie tylko sam fakt, że labirynty są trudne sprawia, że gra stawia pewne wyzwanie.



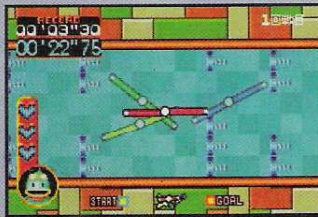
■ Labirynty są momentami nostalgiczne.



■ Taki zakręt trzeba dmuchnąć na raz!



■ Kiedy jest się patyczkiem, życie niestety...



■ ...czasami bywa bardzo ciężkie. Oj, bywa.

Napotykasz też bowiem na swojej drodze różne dziwne przedmioty, które sprawić mogą, że na przykład patyczek zacznie się kręcić w inną stronę. Świadomy takich okoliczności, powinienś podejmować pewne strategie pokonywania labiryntów. I ten właśnie fakt

czyni z KURU KURU KURIN świetną grę logiczno-zręcznościową, która może grafiką, ani dźwiękiem nie zachwyca, lecz na pewno miłośników TETRISów i innych tego rodzaju gier wciągnie na długie wieczory. I ma całkiem fajny tryb gry wieloosobowej. ■

ocena 6/10

Świetny pomysł, doskonale zrealizowany. Pomnijcie zaś, że to też trochę gra logiczna! Trzeba je tu lubić.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Midway ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Ta gra tylko ładnie wygląda. Musicie uwierzyć na słowo. Po wielu trudach i znojach, użytkownicy wielkich konsol doczekali się boksu, który był zabawny. Nazywał się READY2RUMBLE i bawił niemiłosiernie. Gra, która ukazała się potem na GameBoya COLOR

była już średniej jakości. To zaś, co obserwujemy teraz na GBA – READY 2 RUMBLE: ROUND 2, to już po prostu żenada. Odpuśćmy sobie elementy graficzne, które – owszem – można poczytać dodatnio do ogólnej oceny. Zajmijmy się samym postrzeganiem gry przez gracza. Otóż mamy do wyboru

jedenastu postaci (w tym zabawne, typu Michael Jackson, czy Shaq) i one walczą na ringu. To nic, że można swoim zawodnikom podnosić statystyki, trenując w szatni w jednej z pięciu mini-gierek. Gra i tak dla wszystkich jest taka sama: przód+atak. Koniec taktyki. Ach! Żeby się jeszcze postać ruszała, jak jej każeś przyciskami. Niestety – reaguje losowo. Albo się rusza, albo nie. Frustracja maksymalna. Tytuł sugeruje jakąś część świetnej serii – sama gra, to po prostu śmieciuch. ■



■ Czasami, choć to boks, a nie piłka...



■ ... sytuacje bywają tu podbramkowe.



■ Afro Thunder przed pojedynkiem z robotem



■ Fani konsol doskonale znają gry walki.

ocena 3/10

Żadnej taktyki, średniawa grafika. R2R2 nie jest jak przybrane dziecko serii READY 2 RUMBLE. Właśnie: ble!

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: 3DO ■ Gatunek: Strzelanina ■ Liczba graczy: 1

Army Men Advance

Najlepszy występ plastikowych żołnierzyków! Któż by się spodziewał? Seria ARMY MEN doczekała się już wielu części – ciekaw jestem, czy sami koderzy potrafili by wymienić wszystkie. Z zaślepieniem jednak wyznaczyć, że zdecydowana

większość z nich nie nadawała się do niczego. Były po prostu słabe, bez pomysłu i coraz gorsze. ARMY MEN ADVANCE zaskakuje bardzo mało. Grę zrealizowano w konwencji kreskówki, a zatem nieco innej niż dotychczas. Wziąć musisz udział w dwunastu misjach, przy czym o ile w



■ Czasem dziewczyna nie chce kwiatka.



■ Teren przy trampkach nie jest toksyczny.



■ Klimat kreskówki posłużył plastikowcom.



■ Widzicie wybuch? Wygląda ślicznie!

pierwszych chodzi tylko o przetrwanie w trudnych, wojennych warunkach, to już w następnych misjach zmuszony będziesz do bardziej heroicznych wyczynów. Czekajcie – między innymi – misja typowo skradankowa. Czając się przez szpaler wrogich strażników, musisz

dotrzeć do punktu docelowego, pozostając niezauważonym. Jeśli chodzi o sterowanie – autorzy spisali się nadzwyczaj dobrze. Można nie tylko chodzić w ośmiu kierunkach, ale nawet celować w najbliższego żołnierza i chodzić bokiem, unikając pocisków. Doprawdy, całkiem, całkiem... ■

ocena 6/10

Miła, wesoła i ładnie wykonana gra. Odejdźcie od standardów ARMY MENów naprawdę wyszło jej na dobre.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Konami ■ Gatunek: Wyścigi ■ Liczba graczy: 1-4

KONAMI KRAZY RACERS jest grą opartą o stary jak świat motyw wyścigów, w których zbierasz porozkładane na torze niespodzianki. Cała zabawa polega więc nie tylko na tym, by wyprzedzić oponentów, ale i na tym jak w jaki sposób. Można więc po prostu śmigać tnąc zakręty, a można także podrzucać przeciwnikom prezenty. A jakie prezenty można zebrać z toru do późniejszego podrzucania? Jest to na przykład przenośna dziura – wystarczy rzucić i czekać, aż ktoś najedzie. Są to także rakiety – samonaprowadzające i latające na wprost. Jest także bomba zegarowa, która dmuchnie dopiero po jakimś czasie od upuszczenia. Jest wreszcie słynna błyskawica i... niespodzianka zamieniająca wszystkich w świnię. Formalnością będzie chyba tylko stwierdzenie, że wygrać bez niespodzianek się nie da. To jednak nie wszystko. Oprócz opcji wyścigu gra posiada jeszcze dodatkowo tryby walki. I te są ciekawe. Jest na przykład opcja walki taka, że po arenie ścigają się gracze z bombą, która łąda chwila wybuchnie. Zabawa polega na tym, że przegrywa ów, u którego bomba eksploduje. I teraz nasi bohaterowie ganiają się, podrzucając sobie bombę. W innej opcji podjeżdżamy do krawędzi



■ Gra jest bardzo kolorowa i miła dla oka.

Konami Krazy Racers

Jak to zwykle bywa: uczeń przerósł mistrza. MARIO KART ADVANCE – wracaj do szkoły!



■ Bomby są nieodłącznym elementem gry.

urwiska. Wygrywa ten, kto zatrzyma się najbliżej. Radosne zabawy. Oczywiście dodawać nie trzeba, że istnieje tu opcja gry w kilka osób. Niestety, okazuje się, że gra zaczyna chrupać już przy trzech graczach, a przy czterech robi się już mało przyjemna. Chodzi chyba o niedopracowany kod gry. Zbyt wielu graczy spowalnia ją i traci ona swą płynność. Jednakże z drugiej strony gra na dwie osoby przebiega bez najmniejszych zgrzytów. Zabawne jest zaś to, że w instrukcji podkreśla się, iż najlepiej grać na dwóch graczy, a na czterech da się, ale się nie sugeruje. Heh... Czyli nieoficjalnie można grać w cztery osoby. Dyskusje o tym, czy to MARIO KART ADVANCE, czy też KONAMI KRAZY RACERS jest grą ładniejszą wykazują argumenty na temat tej drugiej.



■ Goemon na moście w pogoni za innymi uczestnikami wyścigu... Czy zdąży ich wyprzedzić?



■ Nie obędzie się bez długiego skoku.

Konami naprawdę bardzo się postarało, żeby tej gry nie nazywać „złodziejskim wybrykiem”. Nie da się ukryć, iż jej idea przypomina bardzo grę Nintendo. Stąd też niektórzy wciąż obstawiają MARIO KART, lecz na niego przyjdzie nam jeszcze poczekać. Dlaczego? MARIO ma mieć czterdzieści tras, a nie jak KRAZY RACERS – szesnaście. Liczbą zawodników (ośmiu) nie będą się różnić. Nintendo zapewnia jednak, iż czterech graczy MARIO popchnie lekko i technicznie. I co teraz? Teraz są tylko RACERS, więc jeśli lubicie takie zabawne, piękniutkie wyścigi – ta gra nie ma w tej chwili konkurencji. Konami wygrywa. Czy na stałe? Zobaczmy. ■



■ Tajemniczy szkieletor z boku typie oczami na Goemona... Kim jest owa dziwna postać?

Obsada Krazy Racers

W grze występuje ośmiu popularnych (przyjemniej w Japonii) postaci z gier firmy Konami. Goemon z serii Mystical Ninja jest bez wątpienia postacią numer jeden. A za nim Dracula z Castlevanii, Ninja z Metal Gear Solid, Moai z Gradiusa, Takesuke z Parodiusa, Pastel z Twin Bee, Nyami z Pop'n' Music oraz bezbolista z Konami Baseball.



■ Wszystko odbija się niczym w lustrze!



■ Wąska i techniczna trasa dla mistrzów.

ocena 8/10

Coś dla fanów lekkiego klimatu i szalonych japońskich kreskówek – masa radości i długi czas gry zapewniony.

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Rayman Advance

**Nadchodzi RAYMAN ADVANCE!
Najpiękniejsza gra na GameBoya!**

Otóż w Raymanowym świecie stała się rzecz straszna! Pan Mroczny (mr Dark) wykradł i uwięził Protonów! Kto to Protonowie? To istotki, które dostarczają energię Raymanom. A kto to Rayman? To ten, który wyprawiał się, by uwolnić ich z ich więzienia. RAYMAN ADVANCE jest odświeżoną wersją RAYMANA którego znamy między innymi z PlayStation. Już tam gra owa zaślęga z piękna swojej grafiki, na GBA zaś jest... Ale od początku. Rayman to ludzik, który składa się z następujących elementów: główki (kulki z oczami i grzywką), brzuszka (kuleczki), stóp i dłoni. Ręk i nog pan

ów nie posiada. Taką właśnie istotą przyjdzie nam przemierzać sześćdziesiąt poziomów, w sześciu różnych światach! A jak one wyglądają? Są po prostu wspaniałe. Trzeba to zobaczyć, powiedzieć zaś mogę tylko tyle, że autorzy w godny pozazdroszczenia sposób wykorzystali możliwości graficzne najpotężniejszej kieszonki. No i talentu przy ptojektowaniu poziomów im nie brakło. Warto zaś na chwilę zatrzymać się jeszcze przy samej osobie Raymana i tym, jak owe poziomy się pokonuje. RAYMAN jest platformówką, a nasz bohater na samym początku umie jedynie skakać. Potem dostaje umiejętność wyrzucania swoich piastek na



■ Mister piękności 2001 na GameBoya Advance w akcji. Dziewczyny - czapki z głów.

odległość i bombardowania nimi przeciwników spotykanych na drodze. Następnie – kilka poziomów dalej – zyskujemy możliwość podciągania się na półkach, potem hak z liną, a na końcu helikopterek. Całkiem tego sporo. Lecz to nie koniec atrakcji. Trzeba Wam wiedzieć, iż z takimi zdolnościami często wracamy do poziomów, na których już byliśmy. Na przykład na samym początku jest poziom, który zadziwia nas tym, iż gdzieś wysoko wisi klatka z uwięzionymi Protonami, którą trzeba by otworzyć. Ale pod

koniec, kiedy umiemy już latać i wracamy w na ten poziom (gra przerzuca automatycznie) – wiadomo już co robić. Bardzo dobry pomysł – znacznie przedłuża grę. Podsumowując, chciałbym podkreślić, że poziomy – względem wersji poprzednich – zostały poprawione. RAYMAN słyszał bowiem z tego, że po kilku poziomach gra stawała się tak frustrująca, iż nie dało się praktycznie bawić. Tu koderzy poszli po rozum do głowy i gra się doskonale. I o to chodzi. ■



■ Uch! Czasami... jak w muzeum... albo...



■ ...zatrzymujesz się, żeby podziwiać.

ocena 8/10

Wspaniała grafika, jeszcze lepsza animacja i fantastyczny klimat - nie można przejść obok tej gry obojętnie!

■ Platforma: GameBoy Advance ■ Wydawca: Atlus ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-4

Super Dodge Ball Advance

Oto żywy dowód na to, że najlepiej grać w kilka osób.

Tak, tak – pełne zaskoczenie. SUPER DODGEBALL ADVANCE jest grą symulującą zabawę w dwa ognie, czyli zbijanie piłką zawodników przeciwnika (biegających po boisku), przez matki (stojące za przeciwnymi krawędziami boiska). W życiu bym się nie spodziewał, że taki pomysł da się przenieść na konsolkę – a jednak.

Otóż grając samemu, stajemy do rozgrywek o mistrzostwo rywalizując z trzynastoma drużynami. Nie tu jednak kryje się domena tej gry. A gdzie? Może w grafice? Niestety. SUPER DODGEBALL ADVANCE jest grą, pod względem graficznym, potworną. Ludziki w stylu superdeformed (małe ciała, wielkie główki), toporne boisko, liche

kolory. Nie. To nie grafika. Dźwięk? Otóż także nie. Dźwięk jest wręcz najgorszym elementem gry. Właściwie składa się z jakichś rżących plaśnień, macnięć i pacnięć. Koszmar. No to co w końcu? Ha – grywalność. Autorzy postawili na nią jednoznacznie. Wyobraźcie sobie, że istnieje pół setki zakodowanych Super Rzutów, którymi można razić przeciwników. Są też rzuty wykonywane przez kilka osób (tzw. Tag Throws) w specjalnym układzie! Podczas Rzutu Specjalnego widok boiska staje się dynamiczny, a piłka pozostawia smugę – naprawdę wygląda to niezłe. Jednym słowem – jeśli macie grać w SUPER DODGEBALL ADVANCE sami – nie myślcie poważnie o jej zakupie. Opcja jednego gracza jest tu absolutnie nieciekawa. Jeśli zaś macie znajomych, którzy pokombnują z wami w tę grę chętnie – jasne! Nie ma pytań. ■



■ Walka jest zacięta. Zawodnicy szaleją.



■ Turniej światowy i orientalne boisko.



■ Może grafika nie jest najlepsza, ale przyjemność z ciskania piłką nie do opisania!



■ Taktyka przydaje się nawet do zbijaka.

ocena 6/10

Pełne zaskoczenie! Jak gra w dwa ognie może tak wciągać. Niestety, skrzydła rozwija na dwóch i więcej graczy.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Infogrames ■ Gatunek: przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Alone In The Dark

Mamy wreszcie pierwszą grę na konsolę GameBoy Color, która pokusiła się o klimat grozy. ALONE IN THE DARK straszy w starym, dobrym stylu najlepszych gier przygodowych.



ALINE: He went to a place called Shadow Island to recover a stolen statuette but never made it back.
■ Ten pan jest przyczyną zamieszania.

Nazywasz się Edward Carnby i jesteś wysportowanym młodzieńcem o odważnym sercu. To wystarczy, by pchnąć Cię na wyprawę w kierunku Wyspy Cieni (Shadow Island), gdzie niedawno zginął Twój przyjaciel, Charles Fiske. Jakie tajemnice kryje owa wyspa? Kto zamieszkuje starą, mroczną posiadłość w jej głębi? Oto pytania, na które poszukujesz odpowiedzi.

Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy Edward Carnby przybywa na wyspę. W trakcie scenariusza przemierzysz ją niemal całą, by przekonać się, że dzieją się na niej rzeczy nie tylko dziwne, ale i magiczne. Im dalej bowiem zagłębiemy się w grę, tym bardziej staje się ona mistyczna. Jednakże już po kilkunastu minutach gry zorientujecie się, iż najlepszym jej elementem jest scenariusz. Faktycznie rozgrywa się go tak, jakby pochodził z dobrej



■ A złudzenie przestrzeni? Co sądzicie?



■ Takie sytuacje są czasami frustrujące. W które strony można iść? Otóż można też w lewo!



■ Tu nie ma 3D. To tylko tapeta. Ładna.

książki.

Nieco gorzej, niestety, przedstawia się grafika. Strona wizualna gry zaprojektowana i wykonana jest w specyficznym stylu. Otóż wygląda to tak, jakby na ekraniku naszej konsolki narysowano jakiś obraz, przedstawiający wnętrze domu (na przykład). I teraz po tym obrazie chodzi sobie ludzik (bohater) – jeśli jest bliżej – staje się większy, jeśli dalej – mniejszy. W ten sposób penetruje lokację gry. A kiedy przychodzi pora walki – obraz zmienia się na widok z góry i wtedy dopiero walcymy z napastnikami. Dzięki



■ Tak zmienia się widok, gdy walcymy.

tym „obrazom” udało się uzyskać bardzo elegancki efekt graficzny, który ulega znacznemu pogorszeniu, kiedy włączy się do animacji użycia. Całość prezentuje się nieco sztucznie. Najgorzej z dźwiękiem. Zrozumieliśmy fakt, że prosty głośniczek GBC nie wydusi z siebie symfonii Beethovena. Jednakże dźwięki w ALONE IN THE DARK są naprawdę straszne. Reasumując – jest to bez wątpienia produkcja dla starszych graczy. Nieco straszna i – momentami – żmudna. Trzeba wyszukiwać pochowane przedmioty i wiedzieć, gdzie ich użyć (np. widząc kłódkę zaczynasz szukać tomu, albo kluczyka do niej). Jednakże warstwa scenariusza wynagradza owe trudności. ■

Czasem prawda w oczy kole

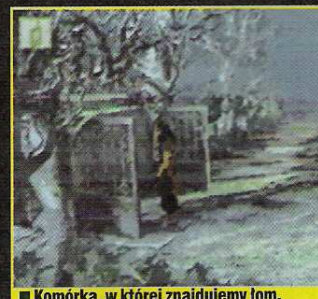
Niektórzy recenzenci rozczarowani są jednak grą ALONE IN THE DARK, a to za sprawą różnicy w jakości obrazków z gry, jakie jej autorzy pokazywali w zapowiedziach, a jakie są naprawdę. Możecie porównać sami – różnica jest widoczna. Niestety – należy pamiętać, że pierwsze obrazki z gier są zwykle efektem wyświetlania na maszynach, które emulują tylko platformę docelową. I czasem są od niej potężniejsze. I wczesne zapowiedzi zawsze traktować należy z rezerwą. Co widać na obrazkach...



■ Obrazek dostarczony przez autorów



■ Obrazek pochodzący bezpośrednio z gry



■ Komórka, w której znajdujemy tom.

ocena 8/10

Grę zabija grywalność. Podnosi z prochów scenariusz i grafika. Dlatego też decydujcie sami. My dajemy 8.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Spider-Man 2 The Sinister Six

„To ptak! To samolot! To rakieta! Nie... To Superman! Nieee... To pajak.”

Powrót Petera Parkera na małe ekraniki zdecydowanie wyszedł mu na zdrowie. SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX, to całkiem niezłe rzemiosło koderów. Znowu jest to oczywiście platformer i znowu można chodzić po ścianach. Oczywiście nie zabrakło słynnej pajęczej sieci i instynktu pajaka. Wszystko jest na miejscu. A dla tych, którzy grali w część pierwszą dodam, że jest nawet lepiej. Pajak zanimowany jest znacznie ładniej. Jest więcej poziomów i łatwiej rzucać siecią (można wreszcie więcej razy). Tak

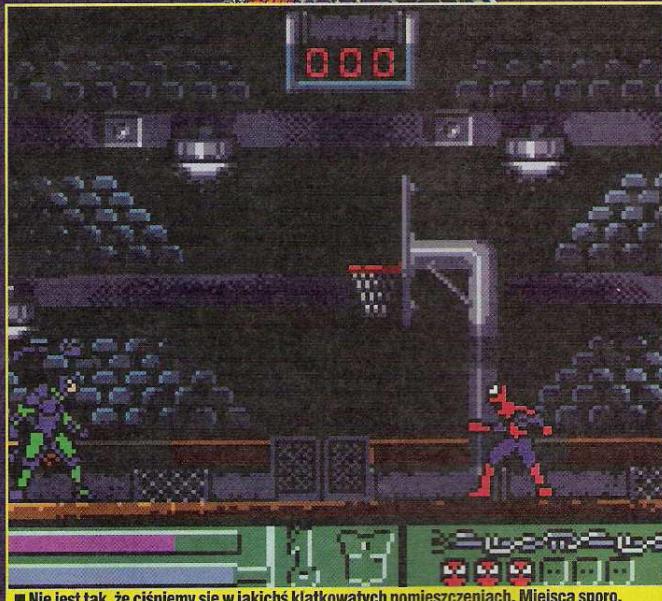


■ Pajak walczy z żółtaczką? Ee... Boss?



■ Przychodzi Pajak do lekarza.

wiec – wiele zmieniło się na lepsze. Acha! No i wreszcie pajacek rusza się jak człowiek, a nie jak czerwona krowa na szczudłach. Animacja zgrabna. Jednakże pamiętajcie, że poprzednia część Spidermana na GameBoya COLOR nie była cudem kodu elektronicznego. Owszem – grało się, ale to wszystko. SPIDER-MAN 2 jest lepszy, ale to wciąż średniak. No i bardzo monotonna gra. Wykonana bez pomysłu, byle ładniej. Tak więc polecam ją tylko miłośnikom uniwersum Marvela, czyli komiksów z Pajakiem. Reszta z Was powinna się poważnie zastanowić. ■



■ Nie jest tak, że ciśniemy się w jakichś kłakowatych pomieszczeniach. Miejsca sporo.

ocena 5/10

Przygody pajaka coraz lepsze, ale wciąż na poziomie średniaka. To wciąż gry dla miłośników komiksów.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

X-Men Wolverine's Rage

Z deszczu pod rynnę, jeśli czytaliście już recenzję SPIDERMANA 2.

Rosomak Wolverine jest chyba bardziej lubiana postacią od Spidera. Zwarty, potężny, z bajeranckimi pazurami. Wszystko ma na miejscu. Nawet wdżianko w kolorach a la Bruce Lee. I oto mamy platformerka z Rosomakiem. SPIDERMAN 2 i WOLVERINE próbowali pojechać jakby na jednym wózku. Spider rzuca sieć, a Rosomak z kolei ma super komplecik, w którym mieli pazurami wszystko co popadnie. I tak właśnie mieląc komplecikiem przed sobą i za sobą przechodzimy grę.

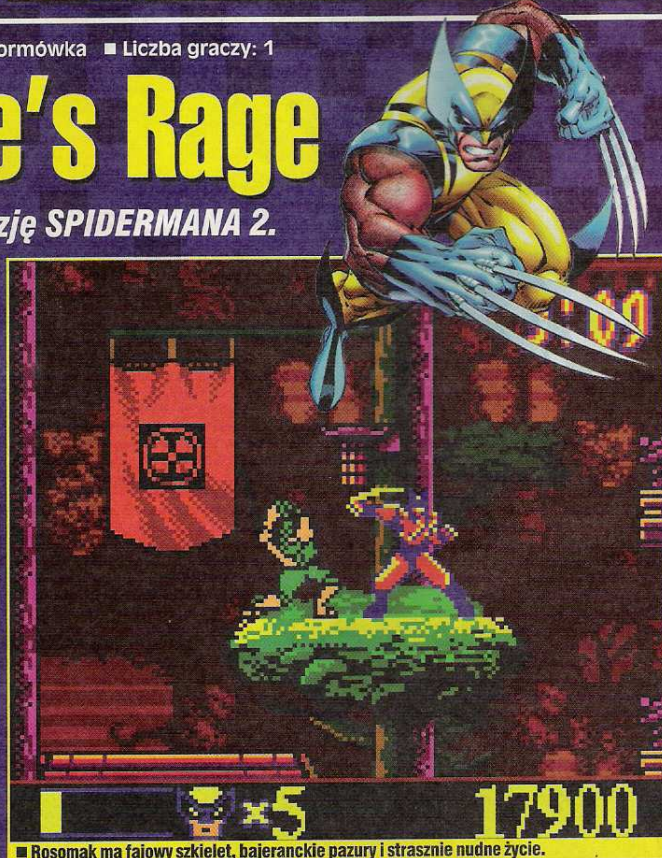


■ Wolve może przegrywać zasięgiem...



■ ...ale temperament ma. To się chwali.

Skaczemy po skrzyniach, wczapierzamy się w gzymsy, bijemy kogo popdanie. Ciężka praca matola. Żadnego wyzwania w tej grze. To smutne, ale X-MEN: WOLVERINE'S RAGE jest grą na wskroś nudną. Tak nudną, że jeśli mówić o nudzie, to mówić o tej grze. Nie wiem jak jeszcze mam to powiedzieć. Trzymajcie się od niej z dala i nie dajcie się skusić screenom, bo grafika jest jedynym atutem najnowszej części przygód Rosomaka z superszkieletem i pazurami. Reasumując: pooglądajcie na wystawie i wystarczy. ■



■ Rosomak ma fajowy szkielet, bajeranckie pazury i strasznie nudne życie.

ocena 4/10

Niestety nie jest za dobrze. Fajna postać, fajnie się rusza, tnie pazurami jak dzika, a takie nudne ma otoczenie.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1

Pokemon Puzzle Challenge

Co jeszcze można zrobić mając do dyspozycji pokemony? Otóż można je na siłę wepchnąć do gry, która poradziłaby sobie doskonale nawet i bez nich.

Pomówmy na razie o naszej grze tak, jakby pokemony tam wcale nie było. Całość korzysta ze słynnego pomysłu Tetrisa, ale jest to dalekie wykorzystanie. Wyobraźcie sobie, że macie na planszy klocki z różnymi wzorkami: serduszką, romby, gwiazdki, itp. I teraz możecie zamieniać miejscami tylko dwa sąsiednie, poziome klocki. Zabawa polega na tym, żeby poustawiać klocki tak, by spotkały się krawędziami, w pionie lub poziomie, klocki o tych samych wzorkach (i kolorach). Wtedy wszystkie sąsiednie klocki tego samego koloru znikają. Piramida

Pierwsza pomoc



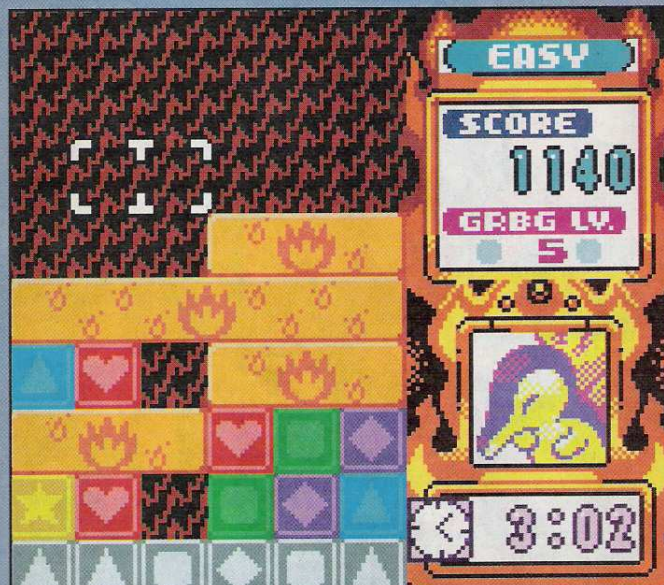
Co zrobić, kiedy na ekranie wala się za wiele klocków, a nie możesz znaleźć dobrego układu? Poszalej sobie i na ślepo przestawiaj klocki. Szybko. Im szybciej, tym lepiej. Zobaczysz, że po dziesięciu przesunięciach sytuacja się wyklaruje, a przy okazji zdejmiesz parę klocków!



■ Oto początek gry na jednego gracza.

klocków powoli przesuwają się w górę, a od dołu przez to wylazą kolejne warstwy klocków. By wygrać, trzeba nie dać piramidzie dojść do „sufitu” planszy, zebrać określoną liczbę punktów i – w zależności od trybu w jakim gramy – pokonać przeciwnika. Przeciwnikowi zabieramy energię przez ustawianie u siebie komplecików, czyli zestawień klocków, w których jest ponad 3 klocki.

Ileż takie zasady otwierają możliwości! Doprawdy sporo i tyleż jest opcji gry. Można grać samemu, na pojedynczych planszach. Można podróżować po świecie i wyzywać na pojedynek kolejnych mistrzów – tak jak w rasowym Pokemonie – tyle, że tu nie masz wolności kierunku marszu. Od wyzwania, do wyzwania poruszasz się automatycznie. Można wreszcie walczyć na czas, walczyć z samymi komplecikami, które podsuwa komputer – by zorientować się, gdzie są



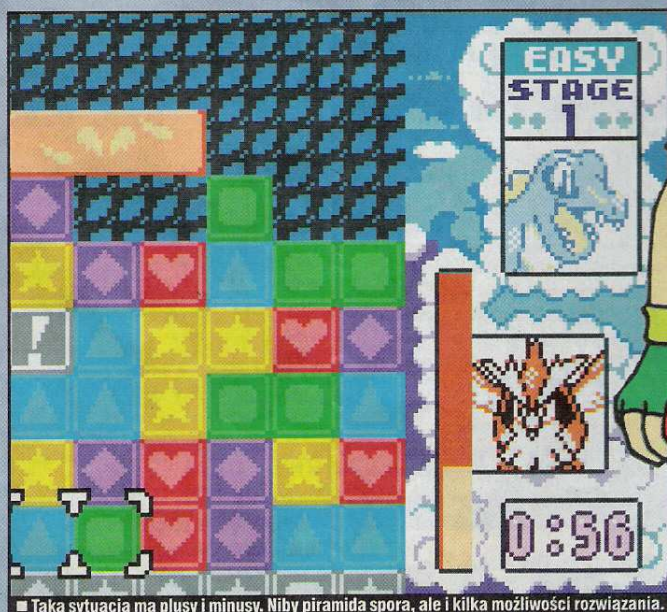
■ Belki już pokryły szczyt piramidki. Trzeba pod nimi rąbnąć combo, a zmienia się w klocki.

poukrywane. Naprawdę... Jest tego sporo. I zabawa przewspaniała! Rodzi się tylko pytanie – po co tu Pokemony? Z tego, co wiem pewnie tylko po to, żeby podnieść sprzedaż. Żeby



■ Pikachu i Pichu. Sielska scena.

miłośnicy kieszonkowych potworów błagali rodziców pod sklepami. A szkoda – bo to widać, że wciśnięte są na siłę. I nie wiem nawet, czy nie ograniczają tej gry w pewien sposób. Ale... Tak czy siak – POKEMON PUZZLE CHALLENGE jest dla miłośników gier logicznych kąskiem co się zowie! ■



■ Taka sytuacja ma pluse i minusy. Niby piramida spora, ale i kilka możliwości rozwiązania.



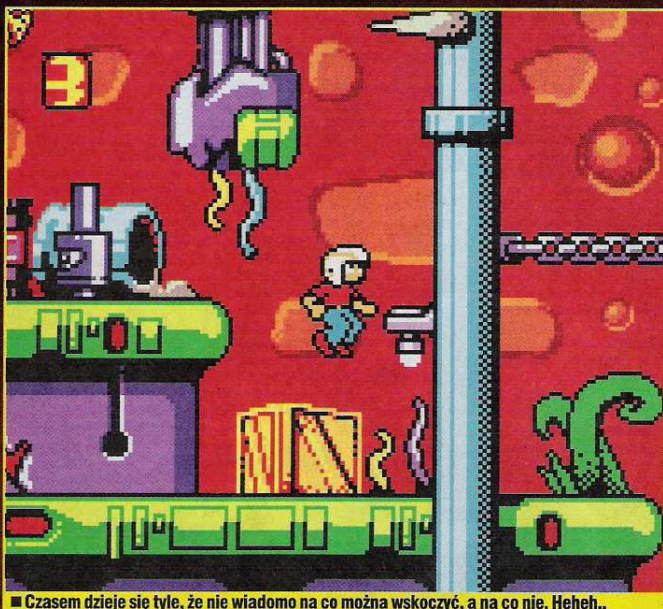
ocena 8/10

Doskonała gra logiczna, świetny potomek TETRISA. Pokemony nie powinny przeszkadzać przeciwnikom.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Infogrames ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Commander Keen

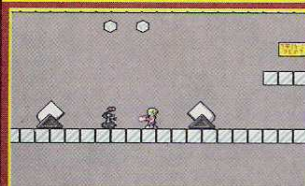
Tej gry wypatrywaliśmy już od dawna. Choć wiedzieliśmy, że nie może zagrozić takim sławom, jak RAYMAN, to dwie rzeczy były pewne: COMMANDER KEEN będzie grą piękną i ciekawą.



■ Czasem dzieje się tyle, że nie wiadomo na co można wskoczyć, a na co nie. Heheh..

Tak też się stało. COMMANDER KEEN, to opowieść o kosmicznym bohaterze w starym stylu. Tam, gdzie Ziemi zagraża jakieś niebezpieczeństwo, pojawia się Commander Keen. Całość zrealizowano w formie gry platformowej. Ale oprócz tego oczywiście ścigamy przeciwników walających się tu i ówdzie strzelając do nich z naszego kosmicznego ręcznego działka. Warto tu od razu podkreślić, że COMMANDER KEEN, promując zapewne hasła „gier bez przemocy”, nie pozwala na zabicie przeciwników, a jedynie na ich ogluszenie. Tak więc każdy trafiony kosmita traci przytomność i po jakimś czasie ją odzyskuje. Trzeba się więc spieszyć. Faktycznie – wszystko wygląda pięknie. Elementy graficzne wyraźne, barwne, ciekawe. Aż miło grać. Gdybym miał jednak wyszukiwać wad, powiedziałbym, że jest – mimo wszystko – nieco zbyt trudna. Faktycznie – na początku możecie mieć nieco problemów z pokonywaniem poziomów (dopóki nie domyślicie się na przykład, że dół + skok daje nam opcję wysokiego skakania na sprężynowym „skoczku”). Tak czy owak jest to najlepsza platformowa gra ostatnich miesięcy. ■

Dawno temu na PC



Pierwsza gra z długiej serii COMMANDER KEEN ukazała się w 1990 roku pod tytułem: COMMANDER KEEN: INVASION OF THE VORTICONS. Spójrzcie, jak wyglądała ta gra. Pisana była na domowe komputery i obsługiwała tryb graficzny CGA w 4 kolorach. Dziś KEEN wygląda ładniej na GameBoya Color, niż 10 lat temu na PCta.



■ Poziom serowy. I serowe robaczki.

ocena 7/10

KEEN wygląda przepięknie. GameBoy COLOR jeszcze jednak potrafi! Platformeromaniacy - uderzajcie.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Indiana Jones and the Infernal Machine

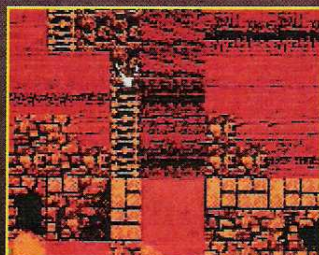
Dwa i pół tysiąca lat temu, pewien bóg wybudował w fundamentach Wieży Babel przepotężną maszynę zagłady. Dziś przypomnieli sobie o niej Rosjanie. Nasze szczęście jest jednak podwójne: maszynę podzielono niegdyś na cztery części, rozrzucone po wszechświecie, a po wtóre... wie o tym także Indiana Jones.

O to Indiana Jones na ekraniku GameBoya COLOR! Czekaj na przeprowa przez dziewiętnaście poziomów gry, z użyciem czterech broni. No i dodatki. Na przykład to, że Indy, znajdując po kolei każdy z kawałków maszyny, zyskuje

dodatkowe możliwości. Może otwierać zamknięte przejścia, przeskakiwać wielkie odległości, a nawet stawać się niewidzialnym. Wspaniałości mnóstwo. Jak się jednak gra? Niestety – postać Indygo jest dość mikra. Mikra na tyle, że widać co robi i nic więcej.



■ Czy to stara gra o kowbojach? Nie! TO IJ!



■ Widzicie cokolwiek? Coż – tak tu bywa.



■ Ale bywają i ładne pejzaże, nieprawda?



■ I sytuacje jak z METAL GEAR SOLID.

Choć i tak jego ruchy są raczej umowne. Jednakże, na szczęście tła poprawiają nasze samopoczucie podczas gry. Są dość złożone i ciekawe zarazem. To samo powiedzieć trzeba o projektach poziomów – spójrzcie zresztą na screeny. A zatem jak? Myślę, że to ciekawa gra dla starszych graczy, którzy znają choć w niewielkim stopniu język angielski. Takich powinny skusić patenty w niej zawarte i nie powinny odstraszyć niektóre niedpracowania grafiki. ■



■ Plecak Indygo ważyć musi sporo.

ocena 5/10

INDIANA JONES ma naprawdę słabą grafikę, ale w tej grze trochę się dzieje. Czy ktoś to jednak doceni?

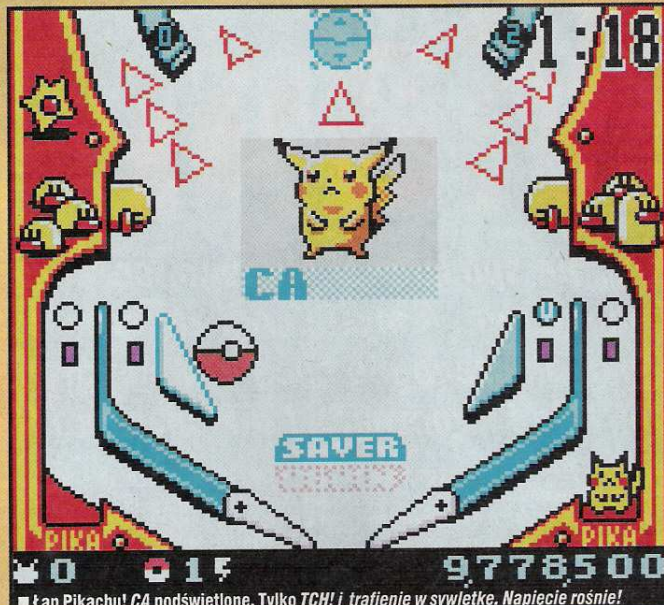
■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Fliper ■ Liczba graczy: 1



■ Oto stół z wybranym leśnym krajobrazem.



■ A tu góra stołu - czyli drugi ekran gry.



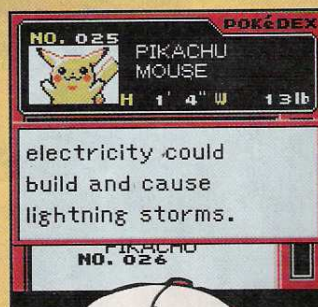
■ Łap Pikachu! CA podświetlone. Tylko TCH! i trafienie w sywyetkę. Napięcie rośnie!

Ha! Kolejny doskonały pomysł ze stajni pokemonów! Oto okazuje się, że świat bilardów wzbogacił się znacznie dzięki najnowszej grze POKEMON PINBALL! Tylko grać!

Pokemon Pinball

POKEMON PINBALL jest tak zwanym fliperem, czyli bilardem na monety, gdzie stalowa kulka toczy się po stole, pod szybą i przywalając w różne jego elementy nabija nam punkty. Naszym zaś zadaniem jest to, by za pomocą umieszczonych u dołu stołu łapek nie dopuścić do wypadnięcia bily ze stołu. Ot i filozofia. Natomiast do tych prostych zasad dodano... Oczywiście zasady Pokemona! Tak oto, oprócz tego, że zbieramy sobie punkty, to wypychając bilę w określone miejsce na stole możemy złapać pokemona. Rzecz jasna - jednego ze stu pięćdziesięciu (gdyż POKEMON PINBALL opiera się na wersji Red/Blue). Ale jak to się dzieje? Najpierw wybieramy scenę. Symbole sceny migają na środku stołu, a kiedy wciśniemy dowolny przycisk - zatrzymują się. Ta, na której stanie losowanie - jest nasza. I z niej będziemy łowić Pokemony. Teraz. Nabijamy punkty i nagle wpada nam bila do norki. Na środku stołu pojawia się wtedy sylwetka pokemona, którego mamy szansę złapać (wytrawni trenerzy już wtedy wiedzą, z kim mają do czynienia). Trzeba trafić w niego

trzy razy, aż Pokemon zaświeci się swoimi prawdziwymi kolorami i podświetli cały napis CATCH! (czyli łap!). Teraz jeszcze jedno trafienie i pokemon jest nasz. Dostępne są dwa stoły - niebieski i czerwony, z czego niebieski jest znacznie trudniejszy. Ma szybsze bile i trudniej je złapać. Oprócz tego mamy cztery planse dodatkowe, na których można nabijać sobie punkty. No i wreszcie możliwość podłączenia drukarki do GameBoya COLOR, celem wydrukowania wizytówek swoich ulubionych pokulców. Tym razem pokemony pomogły grze (vide recenzja POKEMON PUZZLE CHALLENGE w tym numerze). W bilarda gra się fajnie i miło jest łapać pokemony - napięcie wtedy rośnie, że nie wiem co. Jeśli czujecie się na siłach - atakujcie sklepy! ■



electricity could build and cause lightning storms.

PIKACHU NO. 025



■ Stoły - jak na GBC - wyglądają nieźle.



■ Dwa stoły w pełnej okazałości.

HI-SCORE		RED
1st	NIM	500000000
2nd	CRE	400000000
3rd	GAM	300000000
4th	HAL	200000000
5th	JUP	100000000
RED		HI-SCORE
■ Chcesz być najlepszy? Pobij tych.		

Szalejąca bila

Fizyka. To słowo, które spędza sen z powiek twórcom pinballi, czyli takich właśnie bilardów. Na fizykę stołu bowiem zwraca się zawsze wielką uwagę. Dlaczego? Bo to jedyny trudny do zakodowania element w tego typu grach. I niestety - Pokemon pinball ma swoją fizykę. Bila odbija się jak chce i znacznie wolniej, niż powinna (choć czasem - nie wiedzieć czemu - przyspiesza). Nie odejmowaliśmy jednak oceny za to uduśnienie. POKEMON PINBALL ma być grą dla młodszych graczy i powinien być nieco wolniejszy. Zwłaszcza, że oprócz nabijania punktów, trzeba jeszcze celować bilą w pokemony!

ocena 8/10

Gra dziwna, ale i ciekawa. Rządzi się swoimi prawami - tylko dla miłośników Kieszonkowych Potworów. I fliperów.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Interactive Imagination ■ Gatunek: RPG ■ Liczba graczy: 1

Magi-Nation

Nikt nie spodziewał się tego, co wykombinowali sobie panowie z Interactive Imagination. A myśleli oni zapewne tak: „Pokemon to świetny pomysł na grę. Tylko dlaczego nie chcą w niego grać starsi gracze? Zróbmy grę bardziej dojrzałą i mroczną.”. I tak powstało MAGI-NATION.

Tony Jones wprowadził się tu niedawno. Małe miasteczko nie wyróżniało się niczym szczególnym, może poza dziwną jaskinią, o której opowiadano straszne historie. Dzieci bały się do niej wchodzić, gdyż mawiano, że każdy kto tam wejdzie – nigdy już nie trafi do domu. Jednakże Tony Jones o tym nie wiedział. Mieszkał w okolicy od niedawna i – chcąc pokazać, jaki



■ Wnętrze przytulnego domu? Taaak.

jest odważny – popisał się przed chłopakami wchodząc do jaskini. I tam wszystko się zaczęło. Ziemia zadrżała i mały Tony znalazł się nagle w bajkowym świecie. Z początku nie rozumiał mowy tamtejszych istot, ale kiedy ktoś podarował mu magiczną bransoletę, okazało się, iż był to świat snów. W świecie tym żyli magi, czyli ludzie potrafiący przywoływać bestie snów. Za pomocą Animitu – pierwiastka bestii snów, tworzyli oni bransolety, które pozwalały im przywoływać potwory. W tym samym czasie, kiedy Tony wdarł się do tego świata, otworzył się tu także mroczny portal. Jęły też z niego wychodzić demony, a jeden z nich poraził króla pobliskiego miasta sprowadzając na niego śmiertelną chorobę. Sprawa pogorszyła się jeszcze, gdy okazało się, że Tonyego uznano za



Hi, you must be Tony!

■ Spotkania z panienczkami często owocują jakimiś nowymi problemami do rozwiązania.

wybrańca, który – jako jedyny – może uratować tę krainę. Co zatem trzeba robić? Bo domyślcie się już pewnie, iż przyjdzie się Wam wcielić w rolę Tonyego. Otóż musicie odnaleźć antidotum dla króla, zamknąć mroczny portal i wrócić do domu w realnym świecie. Sporo tego, prawda?

Nie da się ukryć podobieństwa MAGI-NATION do POKEMONA. Podróżujemy przez świat, zbierając potwory i walcząc nimi. Tu jednak podobieństwa się kończą. Dlaczego? Otóż po pierwsze potwory pokonane pozostawiają po sobie Animit. Pierwiastek, z którego można wykonać bransoletę do przywołania. Jednakże by wykonać jakąkolwiek bransoletę trzeba mieć kilka rodzajów Animitu – z kilku potworów – i to po kilka sztuk każdego. Rozpiska składników znajduje

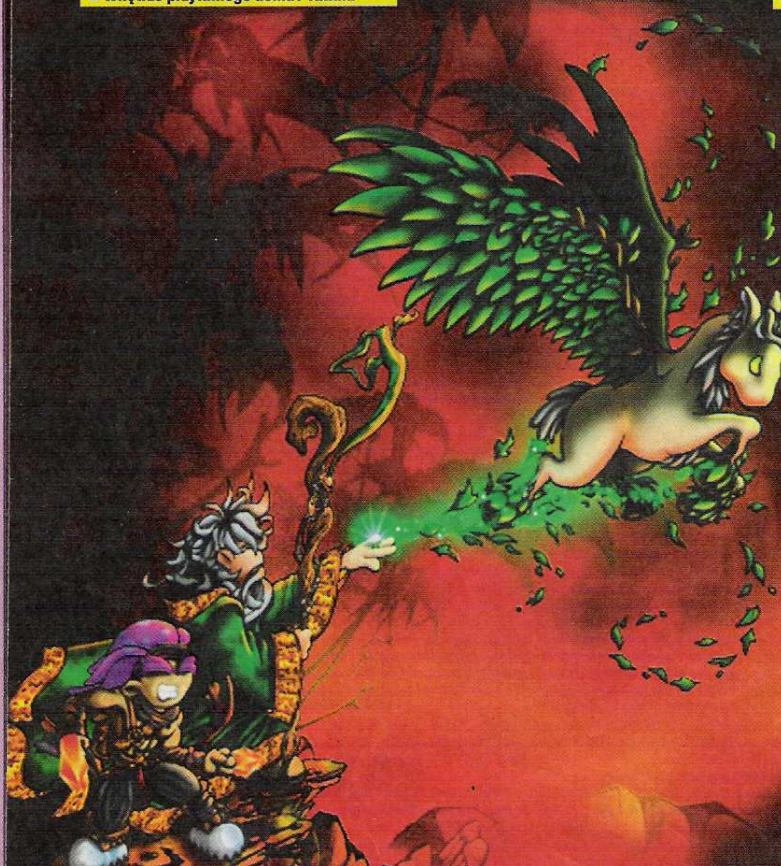
się u kowala, który bransolety wykuwa. Dalej. Potwory nas nie napadają – sami wybieramy, czy chcemy walczyć, czy nie. Idąc leśną ścieżką natykamy się co chwila na rozbłyski energii snów –



■ Tony wkracza do jaskini. Oto początek.



■ Takie miejsca jak to, dają do myślenia.





■ Tu się sprzedaje, tu się kupuje...

jeśli w nie wejdziemy – zaczyna się walka. Jeśli nie – możemy ją ominąć. Jednakże – jeśli będziemy omijać walki, w końcu przeciwnicy staną się zbyt trudni (bo w miarę jak pokonujemy grę – przeciwników przybywa) i zaczniemy przegrywać. Raczej powinno się więc walczyć. No i teraz sama walka. Założmy, że jakiś *magi* ma 200 punktów energii. Może przywołać do 4 potworów. Przyzywa jednego, któremu daje część swej mocy – założmy, że 30 punktów. Zostaje mu 170. I teraz potwory walczą. Wygrywa nasz, ale stracił w walce 20 punktów energii. Znika więc i oddaje nam pozostałe 10. Mamy teraz 180 punktów energii. Kapewu? No właśnie. A co jeśli nasz potwór zginie i nie mamy już ich więcej? Wtedy napastnik zaczyna atakować bezpośrednio *magi*. Co jeszcze ciekawego? Otóż *magi* może rzucać czary, może wspomagać swoich podopiecznych, może obdarowywać ich artefaktami, by



■ Oto statystyki Tonyego. Bardzo złożone.



■ To miasto zwiedzimy dokładnie.

były silniejsze. Wspaniała rzecz. Tyle o mechanice gry. Teraz trochę o scenariuszu. O dziwo – scenariusz jest świetny. Postacie, które ze sobą rozmawiają raz śmieją, a raz wprowadzają w smutny nastrój. Mnie rzuciła na kolana zwłaszcza wymowność prostej grafiki *MAGI-NATION*. Jeśli jedna postać obraża się na drugą – odwraca się od niej. Jeśli gestykuluje – robi to naprawdę – na ekraniku – machając drobnymi rączkami. Tekst roi się od dowcipów pierwszej wody. Doprawdy – byłem szczerze zdziwiony widząc całość tak świetnie wykonanej gry. Dziś, kiedy mam ją już za sobą, mogę z czystym sumieniem powiedzieć: nie ma drugiej takiej gry na GameBoya COLOR. Jeśli lubicie *POKEMONY* i znacie nieco angielski – sięgnijcie po *MAGI-NATION*. Jest rewelacyjna, niepowtarzalna, ma klimat tajemnicy i magii. A postacie, które tam występują, po prostu pokochacie.

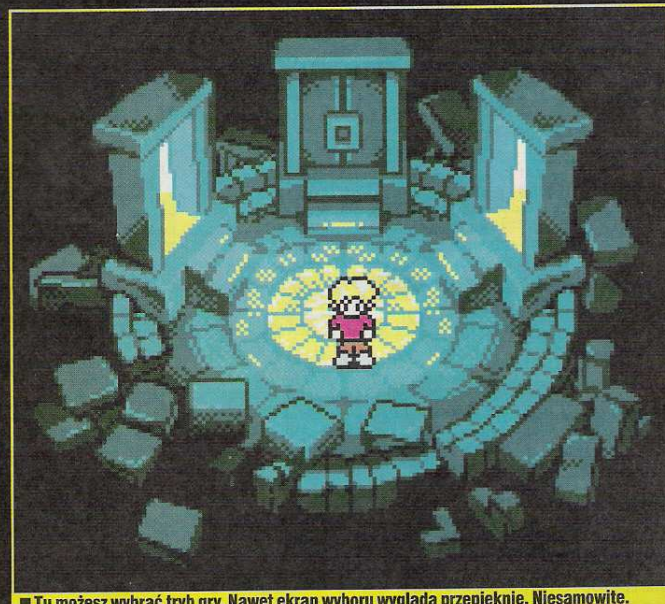
PS: Firma Interactive Imagination pracuje już nad drugą częścią gry. Planowane wydanie – gwiazdka 2001. W tym samym jednak momencie posuwają się prace nad zupełnie inną (trzecią?) częścią *MAGI-NATION* na GameBoya Advance! Ależ to będzie pięknie musiało wyglądać!



■ Początek walki. 2 naszych vs napastnik.



■ A to już walka – złożyliśmy 3 ekrany GBC.



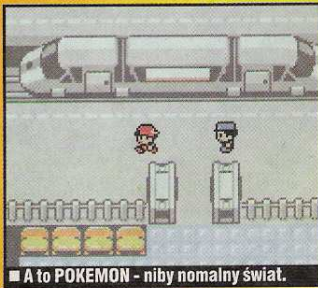
■ Tu możesz wybrać tryb gry. Nawet ekran wyboru wygląda przepięknie. Niesamowite.

Magi-Nation kontra Pokemon

MN jest grą, która poszła dalej, niż *POKEMON*. Dziś, kiedy wiemy już, że następny *pokemon*, *CRYSTAL* i *DIAMOND* nie wiele będą różnić się od swoich poprzedników, możemy swój żal ukoić w *MAGI-NATION*. Jest to gra ładniejsza, ciekawsza i lepiej zrobiona, niż *POKEMON*. Choć nie da się ukryć, że korzysta bezpośrednio z pomysłu kieszonkowych potworów. No i – oczywiście – jest to gra znacznie bardziej dojrzała. Reasumując – nawet, gdyby nie było takiej mechaniki walki, *MAGI-NATION* wygrywałaby wspaniałym scenariuszem i aranżacją zachowań bohaterów.



■ Taki klimat ma *MAGI-NATION* – baśniowy.



■ A to *POKEMON* – niby normalny świat.

ocena 9/10

Doskonały klon *POKEMONA*. Dla starszych graczy, ze wspaniałym scenariuszem, piękny. Polecamy!

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Matchbox ■ Gatunek: Zręcznościówka ■ Liczba graczy: 1

Matchbox Emergency Patrol

Gra MATCHBOX EMERGENCY PATROL miała dobry pomysł. Niestety – nie jest niczym więcej, jak reklamówką firmy Matchbox.

Matchbox produkuje samochodziki i gra MATCHBOX EMERGENCY

PATROL jest właśnie o samochodzikach. Jeździsz tu i ówdzie, a to strażą pożarną, a to

policją, niosąc pomoc ludziom. Na przykład – odbierasz informacje o pożarze – jedziesz po mieście tam, gdzie pokazują strzałki, a następnie docierasz na miejsce. Teraz przycisk „B” oznacza sikawkę. I trzeba osikiwać płomienie. Opcja druga: grasz wozem policyjnym i tropisz złodziei bankowych. Tym razem przycisk „B”, to kajdanki i trzeba nimi rzucić w uciekającego zbiega.



■ Nie zawsze strażacy jadą do pożaru.



■ Udane ugaszenie, zawsze cieszy.



■ A tak strażacy sikają... Eee... Gaszą.

Grafika – potworna. Zabawa – żadna. Sens – brak najmniejszego. A jeszcze co chwila pojawia się na cały ekran napis Matchbox. Reklama jakaś, czy jak? Za takie gry dziękujemy. ■

ocena 3/10

Brawo za pomysł na reklamę. Buuu – za wykonanie. Potworna gra, bez sensu. Żadna przyjemność. Z daleka od niej.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Microsoft ■ Gatunek: Fliper ■ Liczba graczy: 1

Microsoft Pinball Arcade

MICROSOFT PINBALL ARCADE jest chyba raczej grą dla ojców, którzy kiedyś lubili zabawiać się w pubach.

Dla ojców? – spytacie. Ano tak. Klimatem, wymową i grafiką.

MICROSOFT PINBALL ARCADE sięga czasów niemal archaicznych. O co w grze

chodzi? Mamy do wyboru kilka stołów do różnego rodzaju gier, polegających na podbijaniu piłeczki. Po prostu takie stare barowe automaty. Na przykład wrzucasz pieniążek i patrzysz w jaki dołek wpadnie wypadająca piłka. Inne gry to znów proste flippery. Niestety – pomimo faktu, że gra jest ze startu skazana na nikły krąg odbiorców, koderzy nie wzięli sobie tego do serca. Grafika jest brzydka,



■ Oto jedna z nowszych wersji automatu.



■ Gra z założenia dla starych wyjadaczy.



■ A to stary flipper. Nie wciąga raczej.

dźwięk potworny, a sens rozgrywki żaden. Dlatego właśnie z czystym sumieniem i całym natchnionym sercem pozwolę Was sobie do tej gry zniechęcić. ■

ocena 3/10

Gra o starych flipperach przyciągnie niewielu. Tym bardziej, że wykonana jest słabo. Potworek.

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: TDK ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1

Shrek - Fairy Tale Freakdown

SHREK jest bez wątpienia niezłym filmem. I tak, jak to w życiu bywa – koderzy uważali, że i tak kupimy grę, skoro film jest fajny.

Niestety – gra nie dorasta filmowi do pięt. SHREK: FAIRY TALE

FREAKDOWN, to gra na GameBoya COLOR, która w swoich założeniach miała być

mordobicim, czyli dawać bezpośrednią radość z tego, że ktoś komuś pierze buzię (mówiąc ładnie). A co nam wyszło? Wyszia nam gra o kotlujących się meżuzowatych placach, które nie wiadomo co robią i nie wiadomo o co im chodzi. Niestety – gra jest tak brzydka, jak tylko może i absolutnie niegrywalna. Jeśli więc choć przez chwilę przyjdzie Wam do



■ Jak to wygląda? Jakby ptak narobił.



■ Panienka szybko kopie. 2 klatki animacji.



■ Oto Shrek! Brzydki jak nigdy dotąd!

głów kupić ją, bo spodoba się wam film, powiem krótko: W ŻADNYM RAZIE!!! Z daleka od tego proszę się trzymać jak tylko można. Powiedziałem. ■

ocena 2/10

Koszmar! Ta gra, to koszmar! Żadnego polotu, obrzydliwe postacie. Ani mi się ważcie kupować! Fe! Fe! Fe!

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Tomb Raider

The Curse of the Sword

Po sukcesie pierwszego TOMB RAIDERA na GameBoya COLOR wydanie kolejnej części było tylko kwestią czasu. I oto ją mamy: TOMB RAIDER: THE CURSE OF THE SWORD!

Kim jest Lara Croft, wszyscy już chyba wiedzą. A jeśli nie, to przypomnę, iż jest archeologiem, który rozwikłuje sensacyjne zagadki historii (na przykład szuka Atlantydy). Tym razem chodzi o kradzież starożytnego miecza, z którym wiąże się pewna straszliwa legenda (niestety – nie mogę powiedzieć za wiele, żeby nie psuć zabawy). Skoro wiadomo już kim jest bohater, czas na odpowiedź na pytanie – jak się gra. Otóż TOMB RAIDER jest – jak zwykle – zręcznościowym platformerkiem. Przemierzamy dziwne lokacje zbierając przedmioty (broń, apteczki), pociągając za



■ Fabyka Snów? Nie. Zasilanie muzeum.

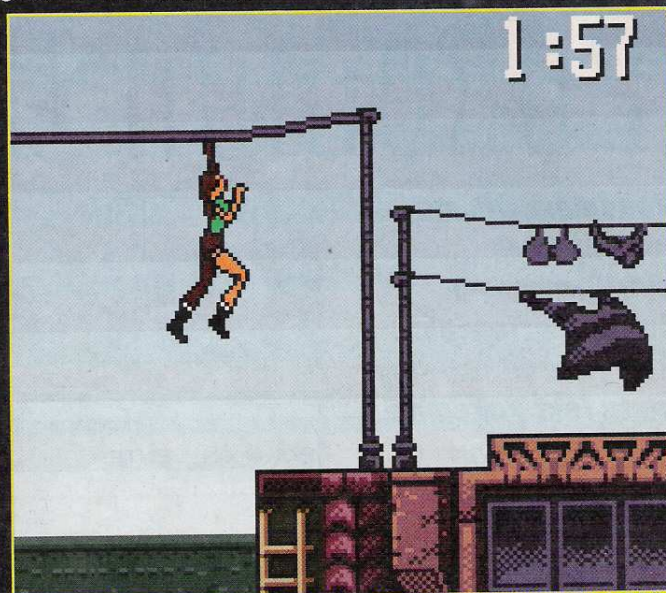
dźwignie i otwierając sobie tajemne przejścia. Niby nic ciekawego, ale wspomnieć trzeba, iż TOMB RAIDERA zawsze najbardziej promował klimat. Kiedy przemierzasz muzeum, podróżujesz po dachach wieżowców, albo szperasz w podziemiach zapomnianej świątyni – zabawa jest naprawdę rewelacyjna. Pod względem graficznym jest niezłe. Animacja płynna, kolory stonowane, a do tego zgrabne tła. Czasami aż nie można się powstrzymać, przed zatrzymaniem się na chwilę i obejrzeniem statuy, dziwnego rysunku, czy pięknego miejsca na bagnach. Przyznam, że częstokroć zlażłem z trasy, bo ciekawiło mnie jak wygląda koniec pasaży, którym się



■ Lara zawsze miała słabość do broni.



■ Biegnij i strzelaj! To jedna z największych frajd tej gry. Dynamika eksploduje z konsoli!



■ Złodzieje bielizny zmuszają Larę do karkołomnych wyczynów, celem jej odzyskania (hihi).



■ Klimat gry buduje też mistyczna grafika.

Croft do tablicy!



Imię i nazwisko: Lara Croft
Obywatelstwo: Brytyjskie
Data i miejsce urodzenia: 14 Lutego 1968, Wimbledon, Anglia
Stan cywilny: panna
Grupa krwi: AB-
Wzrost: 1,74 m
Waga: 57,5 kg
Biust: 34D
Talia: 24 cale
Biodra: 35 cale
Kolor włosów: Brązowe
Kolor oczu: Brązowe
Numer sukienki: 8
Numer buta: 7
Znaki rozpoznawcze: Dwie Beretty 9mm

Oto dane Lary Croft. A dla wszystkich zainteresowanych trzeba dodać, że nadchodzi film z Larą, naturalnie pod tytułem Lara Croft: Tomb Raider. Po sukcesach w USA wkrótce premiera i u nas, a w roli boskiej pani archeolog równie boska Angelina Jolie!

ocena 8/10

Choć brak zdecydowanych różnic w stosunku do poprzedniej części, gra jest nadal świetna! Ma klimat i ikre!

Pokemon Gold & Silver

Pokemon. Nie ma już chyba w cywilizowanym świecie człowieka, który nie wiedziałby co to jest Pokemon. I nic dziwnego. Gra bije rekordy popularności. I nic dziwnego, bo jej miłośników liczy się w milionach! I nic dziwnego, że ukazała się kolejna jej część!



■ Znajdziemy kilka znajomych miejsc.



■ Ale takie pejzazje mogą już wprawić w osłupienie. Faktycznie POKEMON wygląda niezłe!

Dla niedowiarków, którzy jak Sherlock Holmes dokładnie analizują, czy chcą coś zapamiętać, czy nie – małe przypomnienie. Akcja gier o pokemonach dzieje się w świecie pokemonów. Cały ów świat zamieszkiwany jest przez dziwne (jak dla nas) zwierzątka, nazywane tam właśnie pokemonami. Mogą one być zwierzątkami domowymi (jak piesek, czy kotek, ale nie krówka!), ale i mogą być zwierzątkami obronnymi. Brawa dla nich. Zabawa cała polega na tym, żeby złapać wszystkie ich odmiany. Ten, kto wyszkoli swoje pokemony na świetnych wojowników i złapie je wszystkie – staje się najlepszym trenerem pokemonów. Proste. Jednakże w wersji Gold i Silver mamy do czynienia z największym jak dotąd postępem.

Po pierwsze – co ucieszy maniaków gry – jest tu ponad sto pokemonów więcej, niż w wersjach poprzednich! Zapowiada się zatem dłuższa i ciekawsza gra. A ciekawsza, między innymi dlatego, że na samym początku gry ustalić musimy godzinę. Nasz GameBoy ją zapamiętuje i od tej pory wyświetla zawsze godzinę gry. Kiedy nastaje noc, ekranik ciemnieje. W dzień – rozkwita blaskiem. Niestety – kolejna



■ Niemniej są także i miejsca nudne.

konsekwencją faktu wprowadzenia godziny jest to, że niektóre pokemony dają się złapać tylko o określonych porach doby. Czy czeka nas więc wstawanie o piętej rano? Nie bójcie się. Czas gry płynie jednak nieco inaczej, niż nasz.

Z drugiej zaś strony wielkie możliwości otworzyła przed nami kolejna opcja: telefon komórkowy. Pokegear, który przekształcił się w formę małego komputerka, zawiera teraz w sobie przenośny telefon. Niestety – nie można go wyłączyć, więc dzwoni do nas bez przerwy. A po co dzwoni? I kto dzwoni? Dzwonią na przykład pokonani trenerzy, którzy chcą nas



■ Farma pluszowych misiów... Nie? Jak to?





■ A tu plaskownica pluszowych wiewiórek.



■ POKEMON nie namawia do hazardu!



■ Tory i pojazdy torowe. Wreszcie! Przecież cywilizowany kraj nie może bez nich żyć.

powoływać, albo ściągnąć gdzieś na jakąś walkę-powtórkę. Ba! My też możemy do nich zadzwonić, żeby się poodgrzać – o ile po walce wymieniliśmy się telefonami. Ale – nie musi być tak źle. Trenerzy mogą dzwonić także po to, by opowiedzieć nam o dziwnym pojawieniu się w jakiejś okolicy pewnego rzadkiego gatunku pokémonów! Wtedy będziemy im wdzięczni. Miasta i tereny, jakie przyjdzie nam przemierzać są znacznie większe.

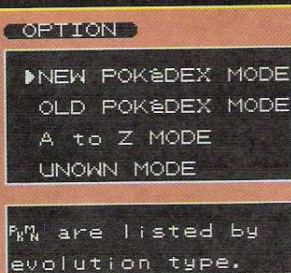
Co jest całkiem logiczne: skoro potworków więcej, to i muszą mieć gdzie mieszkać. Grania jest zatem naprawdę na długi czas. Ubolewać można nad tym, że grafika niewiele się zmieniła. Przykład gry MAGI-NATION (recenzja w tym numerze), pokazuje, że można jakoś urozmaicić monotonne krajobrazy. W POKEMONIE GOLD i SILVER, niestety w niektórych przypadkach trzeba się domyślać co to akurat przed nami leży. A szkoda. Tym

Trochę techniki i człowiek się gubi...

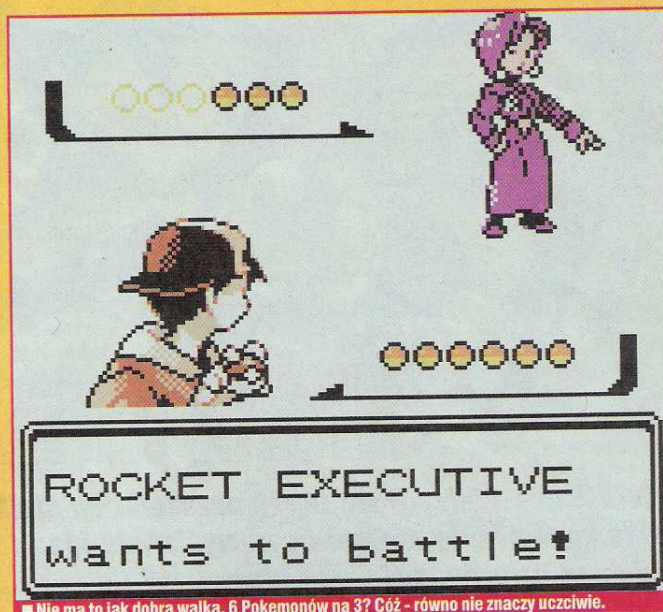
Wprowadzono zegar. Ustawiamy datę i godzinę na początku gry i musimy jej przestrzegać. Na świecie zapada zmierzch, a niektóre pokemony da się złowić tylko o określonej porze dnia. Mając telefon komórkowy cały czas odbieramy rozmowy od innych trenerów, a także sami do nich możemy dzwonić, o ile wymieniliśmy się numerami. Nasz plecak stał się cztery razy większy – mamy cztery kieszenie na różne przedmioty. Pokegear to teraz mały komputer, w którym mamy telefon komórkowy, GPS i inne nowinki techniczne. Pokedex sortuje pokemony w różny sposób. Do wyboru jest kilka opcji.



What day is it?



Pokémon are listed by evolution type.



■ Nie ma to jak dobra walka. 6 Pokemonów na 3? Cóż – równo nie znaczy uczciwie.



■ Głupia gadka zawsze kończy się walką.

Poke-różnice...

W Gold/Silver w sumie jest 221 pokémonów do złapania. Uch – to całkiem sporo. Nowe typy pokémonów: Mroczne i Stalowe. Dość silne. Wzięły się oczywiście z karcianki. Pokemony, które w poprzednich wersjach nie ewoluowały – teraz mogą. Niektóre cofają się w rozwoju. Pokemony mają pleć, żeby mogły się rozmnażać. To proste. Można je też krzyżować między sobą rodzajami. Pokemony mają swoje przedmioty, których mogą używać. Na przykład jedzą niektóre z nich, kiedy są słabe.



większa, że nie zapowiada się na zmiany w pokemonie CRYSTAL/ DIAMOND. Może więc w wersji na GameBoya Advance? Jedyne co widać, to lekko zanimowane walki. Cóż... Dobrze i to. Analogicznie z dźwiękiem. Nie spodziewajcie się tu modyfikacji. Jednak mimo braku zmian, powiedzieć trzeba, że gra się przewspinała. Interakcja ze spotykanymi postaciami – nawet przez telefon, znacznie się poprawiła. Jest po prostu cudownie. Jeśli więc jesteście fanami od pierwszego „odcinka” – nie macie wyboru. A jeśli nie graliście jeszcze w Pokemona – oto szansa. Ta gra jest znacznie prostsza od poprzedniczek. I na początku jest dość długi wstęp treningowy. ■



■ Ptak wielkości człowieka? Pokeptak?



ocena 10/10

Od czasów RED/BLUE sporo się zmieniło. Doprawdy gra się znacznie lepiej, a całość została rozbudowana. Wspaniale!



POKÉMON

Historia inna niż wszystkieTM*

Wielu z nas zdarzyło się łąpać pszczołki do słoików i udawać, że to radyjko. Mamy potępiaty takie zachowanie. Bo kto by pomyślał, że idea łapania robaków w słoiki i pudełka może dać jednemu człowiekowi takie pieniądze? Co to za człowiek? Jakie robaki? Posłuchajcie...

KIM JEST PAN TAJIRI?

Pan Satoshi Tajiri był nastolatkiem, gdy w jego czarnowłosej głowie zaiskrzyła pierwsza myśl o takiej zabawie. Jako wielki miłośnik owadów, zbierał ich pełne słoiki. Potem katalogował najprzeróżniejsze gatunki, wypisywał wiadomości o nich, tropił. Chciał mieć je wszystkie! Dziś sam przyznaje, że to z owej pasji właśnie wyrosła idea Pokémona. Dziś jako

trzydziestokilkulatek mówi:

„Nie tworzyłem Pokémona jako czegoś wyjątkowego. To nie miał być hit. Choć prace trwały sześć lat i dopracowywaliśmy system szkolenia Pokémonów, rozwoju, założenia świata - była to zupełnie normalna praca. Tak naprawdę zrobiłem po prostu grę, w którą sam bardzo chciałem zagrać. Którą mógłbym pokochać.” I pokochał ją nie tylko on.

ARMATA PIKACHU

Wydanie pierwszych japońskich Pokémonów poprzedzono rzetelną, świetnie przygotowaną kampanią reklamową: spoty w telewizji, krótkie filmiki, komiksy, a w efekcie, w samym roku 1997 - 4 miliony gier o kieszonkowym potworze sprzedanych na Game Boya. Pokémon uderzył wtedy nawet produktami przycmiewających wszystko co do tej pory miało miejsce w grach elektronicznych! Plecaki, pudełka śniadaniowe, aparaty fotograficzne, komiksy, filmy animowane: co tydzień, codziennie, w końcu sześć razy dziennie! Buty, sztuczki, maskotki, tostery, zegarki, kalkulatory, gry karciane, zabawki Pokémona, domki Pokémona, koledzy Pokémona... Pokémon uczył nawet dzieci matematyki ze specjalnych podręczników! I w końcu - niestety - Pokémon okazał się za wielki, żeby pomieścić go tylko wyspy japońskie. Gdy okazało się, że oba wielkie supersklepy - Pokémon Center - w Osace i Tokyo przyciągają także turystów postanowiono wysłać Pokémona w świat.

PIKA, PIKA - poproszę o azyl

Nie trzeba było jednak wiele roboty. Przetłumaczono zaledwie nazwy miejsc, bohaterów i poszczególnych istotek. Było to o tyle trudniejsze, że Amerykanie grali już w Pokémona z nazwami japońskimi i nie wiadomo było jak przyjmą się nowe propozycje. Tak czy owak np. dzwięczne imię Fushigidane przełożono na Bulbasaur - co, jak się dziś okazuje, nie sprawiło różnicy amerykańskim dzieciakom, które używają wymiennie jednej bądź drugiej. Z kolei najslawniejszy z Pokémonów - Pikachu nie został





■ Pikachu występuje także w grze SUPER SMASH BROS



ruchome reklamy po całym Stanach. Nagrano także grubo ponad milion kaset wideo, prezentujących Pokémona, podstawowe zasady gry i zawierających śliczny, wprowadzający w świat gry filmik. Co zrobiono z tymi kasetami? Rzecz jasna za darmo rozeszano do

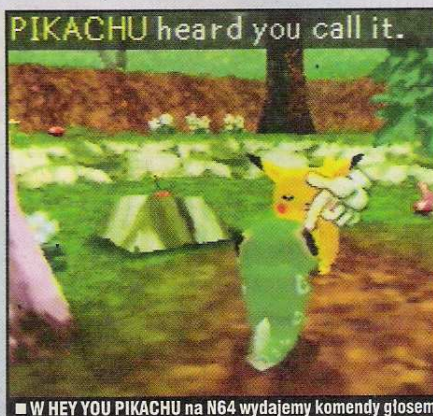
użytkowników konsol w USA.

Jak dotąd sprzedano 6 milionów wspomnianych Pokémonów w USA. Samych gier. Sprzedano prawa do produkcji zabawek takim amerykańskim smokom biznesu jak Hasbro (właścicielowi MicroProse, praw do Monopoly, Action Mana, gier do Atari, Scrabble czy Furby!), zaczęły się przecieki filmów z Japonii - dzieciaki oszalały. Andrzej Gołota poskarżył się nawet w jednym z wywiadów, że jego córka maniakalnie wyciąga od niego kasę na bustery do karcianego Pokémona. Ameryka zdobyta.

CO DALEJ, PIKACHU?

Plany kolejnych części Pokémonów wyrastają jak grzyby po deszczu. Okazuje się, że tuż po wydaniu Pokémona Blue/Yellow zaczęły się prace nad wersją Yellow. A potem Green! Koderzy nie przestawali pracować, by w ciągu kilku zaledwie miesięcy wypuścić wersje Gold/Silver. I to są wersje aktualne na dziś. Dziwnym było by jednak, gdyby koderzy na tym poprzestali, prawda? Domyślcie się więc, co się stało?

Kiedy w wersji Gold pojawiła się opcja dzwonienia przez telefon komórkowy, natchnęło to koderów do kolejnego posunięcia. Tak! Można przecież stworzyć przystawkę do GameBoya COLOR, która umożliwi kontakt z telefonem komórkowym w realnym świecie. I kiedy odbywała się olimpiada w Sydney, i tamże odbyły się pierwsze Mistrzostwa Świata Pokémonów (wygrała drużyna USA), Japończycy opracowywali pomysł o kryptonimie Mobile Adapter, czyli przystawkę do konsolki, łączącą ją z telefonem komórkowym. Co to miało dać? Otóż na przykład wymianę pokémonami przez telefon! Gracze całego świata zamarli z niecierpliwością. Jednakże już po kilku tygodniach doniesiono, że USA i Europa w ogóle nie są zainteresowane przebudową swoich stacji komórkowych. I niech sobie Nintendo nie



■ W HEY YOU PIKACHU na N64 wydajemy komendy głosem

GRY Z SERII POKEMON

japońskie

Pokemon Red	Game Boy
Pokemon Green	Game Boy
Pokemon Blue	Game Boy
Pokemon Yellow	Game Boy
Pokemon Stadium	Nintendo 64
Pikachu Genki Dechu	Nintendo 64
Pokemon Card GB	Game Boy
Pokemon Stadium 2	Nintendo 64
Pokemon Snap	Nintendo 64
Pokemon Pinball	Game Boy Color
Pokemon Trading Card Game	Game Boy Color
Pokemon Puzzle Challenge	Game Boy Color
Hey You Pikachu	Nintendo 64
Pokemon Silver	Game Boy Color
Pokemon Gold	Game Boy Color
Pokemon Crystal	Game Boy Color

anglojęzyczne

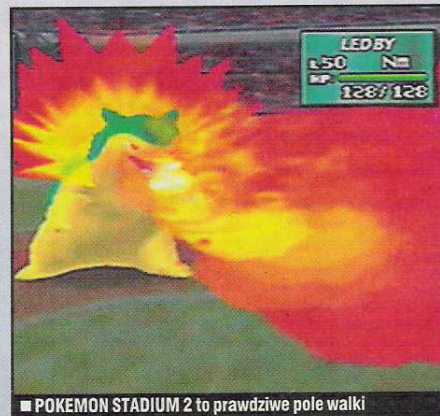
Pokemon Red	Game Boy
Pokemon Blue	Game Boy
Pokemon Pinball	Game Boy Color
Pokemon Snap	Nintendo 64
Hey You Pikachu	Nintendo 64
Pokemon Yellow	Game Boy
Pokemon Trading Card Game	Game Boy Color
Pokemon Puzzle Challenge	Game Boy Color
Pokemon Silver	Game Boy Color
Pokemon Gold	Game Boy Color

wyobraża za wiele. Tak oto projekt przestał być dla nas interesujący.

Niedługo później jednak znów otworzyła się jakaś bramka. Okazało się, że Nintendo chce połączyć karciankę Pokémon z grą konsolową. I stworzyło co? Czytnik kart do GameBoya Color! Teraz - jeśli miałeś jakąś kartę do gry, mogłeś zaatakować grę GameBoyową. Super! Pieniądz robi pieniądz - najstarsza zasada świata.

ZAPOMNIANE KONSOLE

Biznes pokémonowy przytłoczył całkowicie przemysł konsol. Ale wiadomo - od tego się zaczęło, trzeba więc kontynuować. Niestety - gry rozwijają się coraz wolniej. Proponowana teraz seria Crystal/Diamond ma w zanadru takie opcje jak gra dziewczynką lub chłopcem. To zbyt mało na nowy produkt. No chyba, że Nintendo trzyma jeszcze coś w zanadru. Tak jak na przykład bardzo tajny projekt na GameBoya Advance. Czy grafika będzie lepsza? Czy zobaczymy wreszcie w pełni animowane walki? Czy będzie tysiąc pokémonów? Czy będą mogły grać cztery osoby na raz? Wszystko okaże się w swoim czasie. My możemy tylko grać i czekać. Niech więc tak będzie. ■

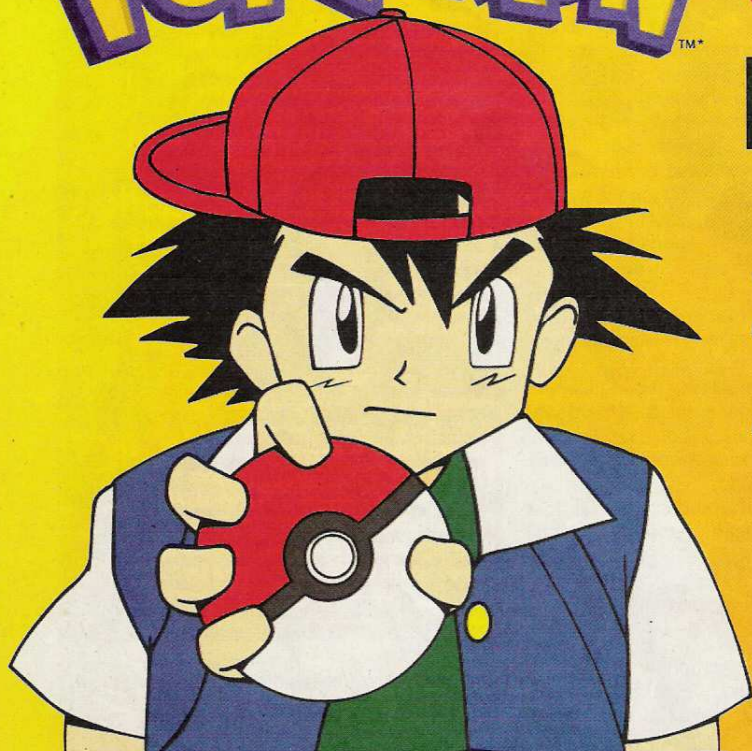


■ POKEMON STADIUM 2 to prawdziwe pole walki



Czerwonego i Niebieskiego Pokémona w stanach była widowiskiem wartym dwadzieścia milionów dolarów. Odbywały się pokazy, przedstawienia, w Pokémonowe loga pomalowano dziesięć garbusów i rozeszano jako

POKÉMON



Gold & Silver

poradnik trenera!

Tym materiałem rozpoczynamy rozkład POKEMONA na części pierwsze. W następnych numerach GBM - kontynuacje. Dla początkujących i zaawansowanych. Wszystkie zagadki rozłożone na tacy, możliwości rozmnażania i ewoluowania, szybkie i dłuższe możliwości przejścia - ten opis zamknie temat Pokemona Gold/Silver. Tam już nic więcej nie będzie!

TŁUMACZ MA GŁOS

Ponieważ gra Pokemon Gold i Silver nie ukazała się w polskiej wersji językowej, tłumaczymy niektóre nazwy miejsc i typy pokemonów w opisie przejścia do gry.

Nazwa angielska Nazwa polska

Bug	Owadzi
Dark	Ciemny
Dragon	Smoczy
Electric	Elektryczny
Fighting	Słowy
Fire	Ognisty
Ghost	Duchowy
Grass	Roślinny
Ground	Ziemny
Gym	Sala
Ice	Lodowy
Normal	Normalny
Poison	Trujący
Flying	Latający
Psychic	Psychiczny
Rock	Skalny
Route	Droga
Steel	Stalowy
Water	Wodny

01. MIASTO NEW BARK CITY

Ustawienia

Zaczynamy grę od ustawienia zegara. Później profesor Oak wyjaśnia nam, czym jest świat pokemonów, będziemy też mieli szansę wybrać dla siebie imię.



Nasz dom

Grę zaczynamy w naszym pokoju. Schodzimy na dół i rozmawiamy z mamą. Daje nam ona nasz PokéGear. Pyta nas również o dzień tygodnia. Zadaje nam też pytanie o pieniądze, które będziemy wygrywać w walkach z innymi trenerami. Możemy poprosić mamę o zajęcie się nimi. Jest to korzystne, bo jeśli przegramy walkę, tracimy połowę posiadanych przy sobie pieniędzy, ale nadal mamy te, które trzyma dla nas mama. Co prawda, od czasu do czasu mama wydaje nasze oszczędności na różne rzeczy, ale zawsze są to przydatne dla nas przedmioty, które wyjmujemy z

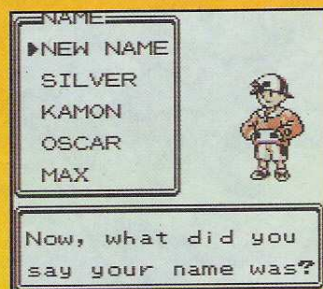
komputera w każdym pokecenter.

Laboratorium Profesora Elma - Wybieramy pierwszego Pokemona

Kiedy już zalałowiliśmy wszystko w domu, wychodzimy na zewnątrz i kierujemy się do domu profesora Elma (duży budynek po lewej stronie). W środku czeka na nas profesor. Po krótkiej rozmowie, wybieramy naszego pierwszego pokemona. Do wyboru mamy:

- Chikorita - pokémon liściasty
- Cyndaquil - pokémon ognisty
- Totodile - pokémon wodny

Po dokonaniu wyboru wymieniamy z profesorem numery telefonów. Dowiadujemy się też, że maszyna stojąca w rogu leczy nasze pokemony. Poprosi nas też o pójście do Mr. Pokemona. Wychodzimy na zewnątrz i zaczynamy podróż!



02. PRZECIWNIK ZA ROGIEM

Wtorkowa dziewczynka

Mniej więcej w połowie drogi nr 29 możemy napotkać dziewczynkę o imieniu Tuscany. Pojawia się ona tylko we wtorki. Ma sześcioro rodzeństwa, którzy pojawiają się w różnych miejscach na mapie w różne dni tygodnia (napiszemy o nich później). Każde z nich daje nam specjalny przedmiot, który podnosi punkty ataku tego pokemona, któremu damy przedmiot. Od Tuscany dostajemy Pink Bow - podnosi on wskaźnik normalnych ataków.



Cherrygrove City

Teraz szukamy Mr. Pokemona. Aby go znaleźć, przejeżdżamy przez Cherrygrove City. Zanim to jednak zrobimy, poświęćmy chwilę, aby przyjrzeć się miastu. U wejścia do miasta spotykamy staruszkę. Oprowdza nas on po mieście i, co ważne, daje nam mapę do naszego pokegeara.

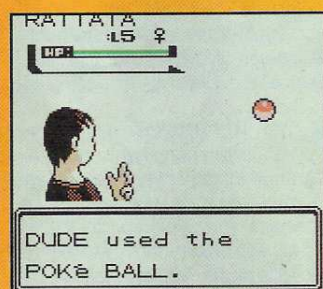


Mr. Pokémon i Profesor Oak

Po wyjeździe z Cherrygrove City znajdujemy dom Mr. Pokemona. Spotykamy tam również profesora Oaka, od którego otrzymujemy nową wersję pokedexu. Zaraz potem Oak wychodzi, aby poprowadzić swój program w radiu. Odpoczywamy. Kiedy wychodzimy z budynku, Elm dzwoni do nas z informacją, że stało się coś strasznego w laboratorium! Wracamy do New Bark Town.

Nasz przeciwnik

Ktoś ukradł jednego z pokemonów profesora Elma. W dodatku jest to pokémon, który ma przewagę nad tym, wybranym przez nas! Po raz pierwszy słyszymy o naszym głównym przeciwniku w grze. Nadajemy mu również imię wedle uznania. Przed wyjściem z laboratorium naukowiec daje nam 5 pokeballi. Kiedy wychodzimy z miasta, spotykamy chłopaka, który pokaże nam jak używać pokeballi do łapania pokemonów.

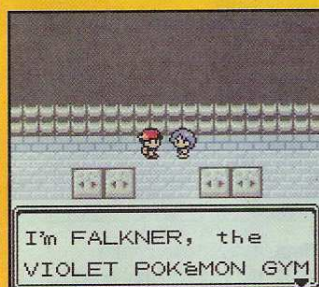


Wracamy do Cherrygrove City i idziemy dalej, w kierunku Violet City.

03. MIASTO VIOLET CITY

Sala w Violet City - Odnaka Zephyr (#1)

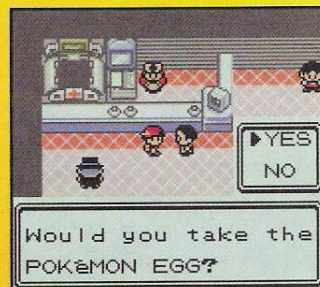
Po kilku walkach i złapaniu kilku nowych pokemonów mamy już zebraną spora gromadkę. Pamiętajmy o jednoczesnym treningu każdego z nich - niech każdy z nich wygra kilka walk, nabierze przez to doświadczenia. Teraz możemy przystąpić do walki z pierwszym poważnym trenerem - za jego pokonanie dostaniemy naszą pierwszą odznakę. Tym trenerem jest Falkner. Używa on pokemonów - ptaków. Pokonanie ich nie będzie szczególnie trudne.



Zdobyta w walce odznaka Zephyr podnosi wskaźnik ataku naszych pokemonów. Pozwala też na używanie polecenia Flash (kiedy już je znajdziemy). Dostajemy też TM31 - Mud Slap.

Togepi - PokéCenter w Violet City

Po skończonej walce dzwoni do nas profesor Elm i mówi, że dowiedział się czegoś o przedmiocie, który daliśmy mu wcześniej (Mysterious Egg). W Pokécenter spotykamy naukowca, który daje nam jajko. Ma się z niego wykluc pokémon! Aby je otrzymać, musimy mieć ze sobą najwyżej 5 pokemonów.



W Violet City jest dom, w którym możemy wymienić Bellsprouta na Onixa. Poziom otrzymanego pokemona zależy od tego, na jakim poziomie jest ten, którego oddajemy - obydwą będą miały ten sam poziom.

Sprout Tower w Violet City

Idziemy na północ i znajdujemy Sprout Tower. W środku spotykamy trenerów z Bellsproutami i czasami dzikie Hoothooty. Na szczycie wieży spotykamy... Naszego nieuchwytnego rywala! Pokonał głównego trenera wieży i uciekł zaraz po rozmowie z nami. Walczymy z głównym trenerem. Po wygranej walce dostajemy HM05, Flash - jeśli nauczymy go pokemona, będzie rozświecał ciemne jaskinie i korytarze.



04. JASKINIA UNOWN CAVE

Zagadki

Kierujemy się na zachód od Violet City. Znajdujemy wejście do jaskini. W środku jest układanka, która trzeba ułożyć. Pokémon na obrazku to Kabuto - kiedy ułożymy klocki prawidłowo, podłoga zapadnie się i wpadniemy do jaskini poniżej. Jeśli nic się nie

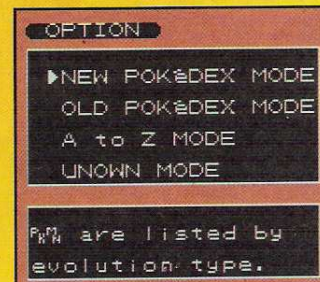
dzieje - źle ułożyliśmy układankę. W jaskini poniżej są pokemony o nazwie Unown. Nie mają płci, ale mają inne kształty. Wszystkie zapisane są jednak pod jednym numerem w pokedexie. Aby znaleźć je wszystkie (jest ich 26), trzeba będzie pływać, rozbijając kamienie i przesuwając je tak, aby odkryć dalszą drogę - znajdziemy

jeszcze trzy wejścia do jaskiń, każde zamknięte układanką w stylu tej pierwszej. Na razie nie możemy tam przejść.

Unown-Dex

Gdy otworzymy wszystkie przejścia do jaskiń i złapiemy przynajmniej trzy Unowny, naukowiec daje nam Unown-Dex, dodatek do pokedexu pozwalający zapisywać złapane rodzaje Unownów. Do Unown-Dexu dostajemy się naciskając Select w

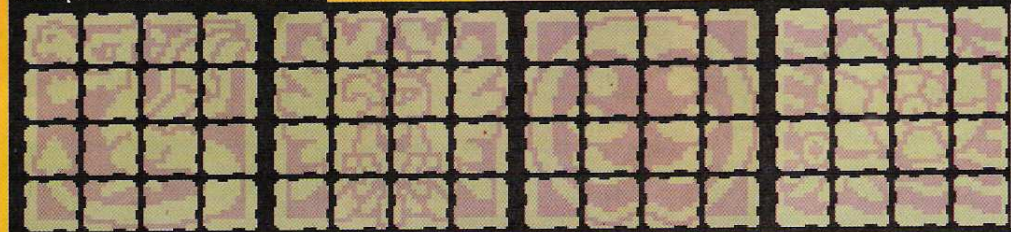
oknie pokedexu i wybierając ostatnią opcję. Po złapaniu wszystkich Unownów znów rozmawiamy z naukowcem teraz możemy je wydrukować.



TM 39 - Swift

W Union Cave możemy znaleźć TM 39 - Swift. Jest na niższym poziomie jaskini. Nie potrzeba do tego specjalnych poleceń ani zdolności.

Rozwiązanie układanki w Unown Cave



05. DROGA ROUTE 32

Stara wędka

Na drodze nr 32 stoi samotny pokecenter. Spotykamy tam Fishing Guru, który po krótkiej rozmowie daje nam starą wędkę (Old Rod).



Idziemy dalej. Przechodzimy przez jaskinie, gdzie czekają na nas trenerzy i skalne pokemony. W piątkowe noce w jaskini spotkamy Laprasa, jeśli popłyniemy w głąb jaskini (musimy do tego mieć pokemona, który zna polecenie Surf). Skorzystajcie z mapek. Droge do niego wskazuje niebieska strzałka. Czerwona strzałka wskazuje drogę do układanek z pokemonami, opisanych w poprzednim rozdziale oraz do miejsca, gdzie znajdziemy Natu i Smeagle.

TM 05 - Roar

Kiedy już mamy pokemona, który zna polecenie Cut (dostajemy je później w Ilex Forest) wracamy tu i rozmawiamy z chłopczykiem ukrytym za drzewem. Daje nam TM05 - Roar tylko za to, że z nim porozmawialiśmy.

Mapka 1



Piątkowa dziewczynka

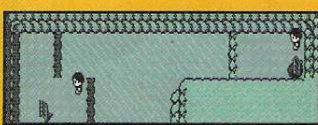
Zaraz nad pokecenter w każdy piątek pojawia się Frieda. Daje nam Poison Barb - przytroczony do pokemona przedmiot podnosi wskaźnik ataku trującego.



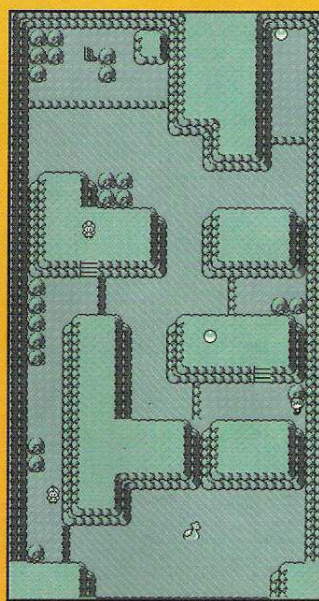
Mapka 2



Mapka 3



Mapka 4



schodzimy na niższy poziom. Znajdujemy tu King's Rock - przedmiot potrzebny do przemiany Slowpoke'a lub Politoeda (opisujemy go szczegółowo w dziale Przedmioty) Znajdujemy również TM18, Rain Dance.

Kurt - Apricorny

Po pokonaniu przeciwników ze studni Kurt zabiera nas do swojego domu i daje nam Lure Ball. Jest to specjalny rodzaj pokeballa i służy do łapania pokemonów, które złowiliśmy na wędkę. Jeśli znajdziemy inne apricorny, z nich również zrobi specjalne pokeballe (zajrzyjcie do działu Przedmioty) - np. z białego (white) apricornu powstaje speedball, używany do łapania szybkich pokemonów.

Przeciwnik - drugie spotkanie

Nasz przeciwnik znów się pojawia. Teraz jego pokemony są silniejsze i trudniej go będzie pokonać. Spotykamy go wychodząc z Azalea Town.



06. MIASTO AZALEA TOWN

Miasteczko Slowpoke'ów

Po wyjściu z tunelu spotykamy członka Team Rocket pilnującego studni. Jego kolega stoi też przy drzwiach lokalnej Sali Gimnastycznej.



Wygląda na to, że członkowie Team Rocket porwali wszystkie Slowpoke'i z miasteczka! Najpierw rozmawiamy z Kurtem, jest w domu powyżej Sali. On pozbędzie się członka Rakiet pilnującego

studni, ale dalej musimy radzić sobie sami. Kiedy pokonamy wszystkich schowanych w studni członków Team Rocket, możemy już wejść do Sali. I stoczyć walkę z Bugsym.

King's Rock - TM 18 (Rain Dance)

Kiedy już mamy pokemona, który zna polecenie Strength (HM 04), wracamy do Slowpoke Well i

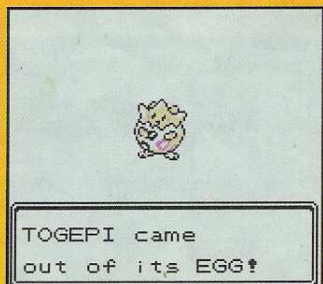


Azalea Gym - odznaka Hive

Bugsy wystawia przeciw nam 3 owadzie pokemony. Jeśli na początku wybraliśmy Chikorite, łatwo będzie je pokonać. Po zwycięskiej walce otrzymujemy Odznakę Hive, która sprawia, że pokemony do poziomu 30 będą nam posłuszne - odznaka ta pozwala też używać polecenia Cut (kiedy je już znamy). Dostajemy też TM49, Fury Cutter.

Togepi

Mniej więcej w czasie, kiedy dojdziemy do Azalea Town, z jajka, które niesiemy, wykuwa się pokemon - Togepi. Możemy wrócić do New Bark Town, żeby pokazać pokemona profesorowi Elmowi. Da nam wtedy przedmiot o nazwie Everstone - kiedy wręczymy go pokemonowi, nie będzie on ewoluował, chociaż nadal będzie zbierał punkty doświadczenia. Wszystko zależy tylko od was.



07. LAS ILEX FOREST

HM01 - Cut

Po opuszczeniu miasta wchodzimy do lasu. Widzimy chłopca stojącego przy drzewie. Powie nam, że uciekł mu Farfetch'd jego szefa. Zaraz potem widzimy zbiegłego ptaka. Naganiamy go w stronę chłopca. Nowo przybyły mężczyzna wręcza nam HM01 - Cut. To polecenie pozwala nam ścinać drzewa.



Teraz ścinamy drzewo, które blokuje nam drogę.

TM02 - Headbutt

W Ilex Forest spotykamy człowieka, który daje nam TM02, Headbutt. To polecenie pozwala nam trząść drzewami w każdym miejscu. Czasami spotykamy w ten sposób śpiące pokemony.



TM12 - Sweet Scent

Po ścięciu drzewka znajdującego się naprzeciwko świątyni idziemy przez las, dopóki nie dotrzemy do bramy. Dziewczynka w środku daje nam TM12, Sweet Scent - to polecenie sprawia, że pokemony przychodzą do nas. Wyjście z bramy prowadzi na drogę nr 34. Spotykamy trenerów, stoi tu też centrum hodowlane.



08. CENTRUM DAYCARE

Opieka nad pokemonami

Poniżej wejścia do Goldenrod City znajduje się hodowla pokemonów. Rozmawiamy z mężczyzną albo z kobietą - możemy im oddać jednego z naszych pokemonów na wychowanie. Kosztuje to 100 jednostek monetarnych za każdy poziom doświadczenia u pokemona i dodatkowe 100, żeby go stamtąd zabrać.



Hodowla pokemonów

Aby urodził się nowy pokemon, dajemy mężczyźnie i kobiecie pokemony, które chcemy rozmnożyć. Teraz wychodzimy z budynku i spacerujemy przez pewien czas. Wracamy, kiedy widzimy mężczyznę stojącego przed

domem z naszymi dwoma pokemonami. Rozmawiamy z nim i odpowiadamy twierdząco na jego pytanie, a wtedy da nam jajko.



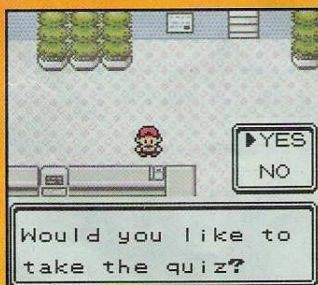
Jeśli skrzyżujemy ze sobą pokemony o różnych numerach, ich dziecko będzie tego gatunku, co mama, ale będzie znało te same ataki, co tata.



09. MIASTO GOLDEN ROD

Duże miasto, duży sklep

Goldenrod City jest całkiem dużym miastem. Znajduje się tu wielki sklep, w którym możemy zaopatrzyć się we wszystkie możliwe przedmioty.



Sala w Goldenrod City - Odnazka Plain

Wszyscy trenerzy używają tu normalnych pokemonów. Mimo to, walka z nimi, a szczególnie z Whitney, może okazać się niemałym wyzwaniem. Przyda nam się Onix albo Geodude. Początkowo po przegranej walce Whitney nie chce nam oddać odznaki - po rozmowie z trenerem stojącym poniżej wszystko wraca do normy. Dostajemy Plain Badge - dzięki niej nasze pokemony poruszają

się szybciej, możemy też używać polecenia Strength poza walką.

Radio

Podchodzimy do dziewczyny stojącej za ladą - ma dla nas kilka pytań. Odpowiadamy na nie yes, yes, no, yes, no. W nagrodę dostajemy RadioCard - pozwoli nam to słuchać radia.

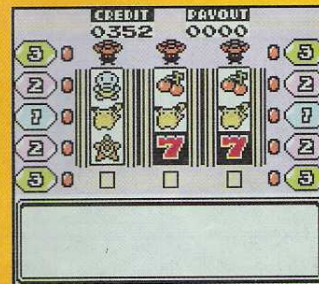


Po lewej stronie stoi dziewczyna, która sprawdza, czy nasz numer ID zgadza się z tym, który oni wylosowali - jeśli tak jest, możemy wygrać różne nagrody, nawet Masterball!

Saszetka na monety i darmowy rower

Aby pograć na automatach w

Game Corner, potrzebujemy mieć saszetkę na monety.



Znajdziemy ją w podziemnym przejściu łączącym dwa budynki w Goldenrod City. Spotkamy tam kilku trenerów, ale najcenniejszym znaleziskiem jest saszetka (Coin Case).



Jeśli odwiedzimy sklep z rowerami, dostaniemy rower za darmo. Warto skorzystać!

Salon pokemonów

W podziemnym przejściu jest salon - możemy pobawić się ze stworkiem, by go uszczęśliwić.



TM 21 lub TM 27

W niedzielę w centrum handlowym (Department Store) na piątym piętrze czeka kobieta. Daje nam ona TM - jeśli pokemony są szczęśliwe, to Return (TM 27), jeśli są nieszczęśliwe - TM21, Frustration.



10. ŁOWCY OWADÓW

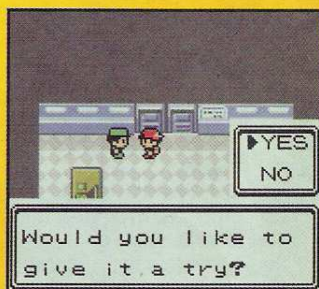
TM 04 - Rollout

Przed parkiem narodowym (National Park) na drodze 35 jest ścieżka przez trawę - znajdziemy tam TM 04, Rollout.



National Park - Park Narodowy

We wtorki, czwartki i niedziele odbywa się tam turniej łapania



owadów. Aby wziąć w nim udział, rozmawiamy z jednym z ludzi stojących przy wejściu. Zabieramy ze sobą tylko jednego pokemona, reszta czeka na nas do końca konkursu. Turniej jest darmowy, a do łapania pokemonów dostajemy 20 specjalnych pokeballi. Jeśli

jednak znudzi nam się ta zabawa, naciśnięcie Start kończy rundę turniejową.

Po złapaniu więcej niż jednego pokemona pojawia się pytanie, czy chcemy go zatrzymać - ze wszystkich złapanych w czasie turnieju pokemonów możemy zachować tylko jednego. Aby wygrać turniej, trzeba złapać pokemona na wysokim poziomie, jak np. Scythera. Zwycięzca konkursu otrzymuje



Sun Stone (aby dowiedzieć się, do czego służy ten przedmiot, zapraszamy do działu Przedmioty).

Quick Claw

Rozmawiamy z dziewczynką na ławce. Dostajemy od niej przedmiot o nazwie Quick Claw - jeśli damy go naszemu pokemonowi, zazwyczaj będzie on pierwszy atakował w kolejnych walkach.



11. DROGA ROUTE 26

Route 26 - Sudowoodo, dziwne drzewo

Po pokonaniu trzeciego trenera idziemy do domku po prawej stronie, gdzie spotykamy mamę i córkę. Dostajemy butelkę z wodą



(Squirtbottle). Jedziemy polać nią dziwaczne, trzęsące się drzewo, które blokuje drogę. Okazuje się, że to drzewo to pokemon! Złapmy go - w grze pojawia się tylko ten jeden raz.



Teraz idziemy w prawo i rozmawiamy z człowiekiem



stojącym tuż obok. Dostajemy od niego TM08 o nazwie Rock Smash - to polecenie przyda nam się później do rozbijania niektórych kamieni, więc nie zgubmy go!

Czwartkowy chłopczyk

We czwartki w tej okolicy pojawia się Artur (powyżej miejsca, gdzie stoi grubasek). Od Artura dostajemy Hard Stone - ten przedmiot podnosi współczynnik ataków siłowych (oczywiście wcześniej musimy go przyczepić do któregoś z naszych pokemonów).



TM 50 - nagroda

Za Goldenrod City spotykamy człowieka. Mamy dostarczyć Spearowa z listem do jego kolegi, który jest na drodze nr 31.



12. MIASTO ECRUTEAK CITY

Bill i kapsuła czasowa

Docieramy do Ecruteak City. Kiedy tylko wejdziemy do pokecenter, spotykamy Billa.



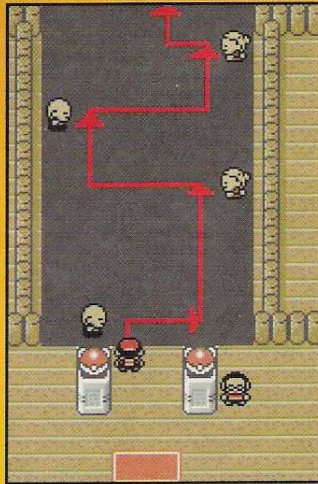
Dowiadujemy się, od niego, że właśnie naprawił kapsułę czasu (Time Capsule). To urządzenie pozwala na importowanie pokemonów ze starych wersji gry - czerwonej, niebieskiej i żółtej. Niestety, nie przetransportujemy w ten sposób pokemona, który pojawia się tylko w wersji srebrnej lub złotej.

Bill wychodzi - wraca do Goldenrod City. Jeśli go tam odwiedzimy, da nam Eevee. Teraz czas na walkę z trenerem z sali w tym mieście. Przyda się Kadabra.

Sala w Ecruteak City - Odnaka Fog (#4)

W tej sali mamy do czynienia z dziwną podłogą, która zapada się nam pod stopami. Schemat przejścia widać na obrazku. Morty używa pokemonów - duchów. Aby je łatwiej pokonać, przyda nam się Kadabra albo Drowzee.

Kiedy wygramy, dostajemy odznakę Fog - pokemony do poziomu 50 będą nam posłuszne, możemy także używać polecenie Surf poza walką (kiedy już nauczymy go któregoś z naszych pokemonów). Dostajemy też TM30, Shadow Ball.



HM03 - Surf

Aby zdobyć tę umiejętność, wchodzimy do domku, gdzie na scenie tańczą śmieszne dziewczynki w kimonach. Jeśli je pokonamy, dostajemy od mężczyzny siedzącego wewnątrz HM03 - Surf. Każda z tancerek używa innej przemiany Eevee, trzeba więc czujnie reagować!



Itemfinder

Wewnątrz jednego z domów siedzi człowiek, od którego dostajemy Itemfinder.



Spalona wieża (Burned Tower) - przeciwnik i legendarne stwory

Kiedy tylko wejdziemy do Burned Tower, nasz przeciwnik stacza z nami walkę. Jeśli mamy Kadabrę,

przyda się nam bardzo.

Kiedy go pokonamy, idziemy na wycieczkę po wieży. Znajdują się tam ciekawe i rzadkie pokemony! Jeśli nauczyliśmy już TM08 jednego z naszych pokemonów, teraz jest czas, aby to wykorzystać! Walczymy z napotkanym trenerem i wpadamy przez dziurę w podłodze. Podchodzimy do kamiennych posągów - ożywają! To



trzy stwory - Raikou, Entei i Suicune. Jeszcze się spotkamy,

TM 20 - Endure

Wewnątrz wieży znajdziemy TM 20 - jeśli wpadniemy przez dziurę w podłodze po prawej stronie. Przesuwamy kamień używając polecenia Strength i TM20, Endure, jest nasz. Teraz idziemy na zachód, do drogi nr 38.



14. MIASTO OLIVINE CITY

W sali gimnastycznej nikogo nie ma!

Kiedy wejdziemy do sali, od naszego przeciwnika dowiemy się, że nie ma tu trenera.

HM04 - Strength

Wchodzimy do domu obok pokecenter. Rozmawiamy z żeglarzem stojącym po prawej stronie - dostajemy od niego HM04.



Dobra wędka

Powyżej pokecenter jest dom, w którym siedzi kolejny wędkarz. Rozmawiamy z nim, odpowiadamy „tak” na jego pytanie i dostajemy Good Rod, czyli wędkę lepszą od poprzedniej.



Poniedziałkowa dziewczynka

W poniedziałki rozglądamy się w Olivine za dziewczynką o imieniu

Monica - należy ona do gromadki, którą spotykamy tu i ówdzie podczas wędrówki. Rozmowa z nią owocuje otrzymaniem przedmiotu o nazwie Sharp Beak, który podnosi współczynnik ataku latającego pokémona, jeśli się mu go przycepi.



Lekarstwo dla pokémona Jasmine

Wchodzimy do latarni morskiej (Lighthouse). Znajduje się ona w południowo-wschodniej części miasta.



Wchodzimy na samą górę, walcząc po kolei z trenerami. Na szczycie spotykamy Jasmine. Jej pokémon jest chory i uleczyć go może tylko lekarstwo z apteki w Cianwood. Zgadza się jej pomóc. Teraz płyniemy do Cianwood City - drogą morską.

13. DROGA ROUTE 38-39

Chory Miltank

Pomiędzy drogą nr 38 a 39 jest farma, gdzie hodowane są Miltanki. Niestety, Miltank zachorował. Możemy go uzdrowić, jeśli przyniesiemy mu jagody (berry). Roślina dająca jagody rośnie na początku drogi numer 38. Jeśli ulecymy

Miltanka, jego właściciel da nam w nagrodę TM13.

Wszędzie Pikachu!

Na drodze numer 39 nie dzieje się wiele - spotykamy tylko kilkoro trenerów, zaopatrzonych wyłącznie w Pikachu

15. MIASTO CIANWOOD CITY

Sala w Cianwood City - Odnaka Storm (#5)

Leczymy nasze pokemony w miejscowym pokecenter i udajemy się do sali gimnastycznej. Aby do niej dotrzeć, przesuwamy kamienie na końcach w górę i naciskamy drugi kamień od lewej. Ponownie przydaje się nam Kadabra. Po skończonej walce dostajemy od Chuka odznakę Storm - dzięki niej pokemony do poziomu 70 będą nam posłuszne. Odnaka pozwala też na używanie polecenia Fly. Chuck obdarowuje nas też TM 01, Dynamic Punch.

HM02 - Fly

Po pokonaniu Chuka rozmawiamy z kobietą przed salą gimnastyczną - daje nam ona HM02 - Fly. Teraz możemy latać!

Pokémon w prezencie - #213 Shuckle

W jednym z domków siedzi koleżka, który da nam swojego pokémona. Zwiariował? Na spotkanie z nim bierzemy 5 pokémonów. Ten rodzaj pokémona możemy również znaleźć rozbijając kamienie w Cianwood - zawsze wtedy jest szansa na spotkanie jakiegoś pokémona.



Zdjęcie na pamiątkę

W budynku powyżej Sali mieszka fotograf - jeśli mamy drukarkę podłączoną do GameBoya, możemy zrobić zdjęcie naszemu ulubionemu pokémonowi.

Lekarstwo

Wchodzimy do apteki i bierzemy stamtąd lekarstwo, które obiecał nam Jasmine.



16. OLIVINE I ECRUTEAK

Lekarstwo

Po otrzymaniu lekarstwa od aptekarza, wracamy do Jasmine



w Olivine. Nadal siedzi w latarni morskiej, ale po otrzymaniu od nas lekarstwa wraca do sali gimnastycznej. Czyżby po to, by trenować?

Sala w Olivine City - Odznaka Mineral (#6)

Dwa Magnemity Jasmine nie powinny sprawić nam zbyt wiele kłopotu - zwłaszcza, jeśli wcześniej znaleźliśmy Geodude. Nowy pokemon, Steelix, jest na dość wysokim poziomie, ale ogień poradzi sobie z nim z

łatwością, podobnie jak z pozostałymi. W nagrodę za nasze wysiłki dostajemy Mineral Badge. Podnosi on współczynnik obrony pokemonów. Dodatkowym prezentem jest TM23, Iron Tail. Opis przedmiotów w następnym numerze.

Niedzielny chłopczyk

Wracamy do Ecruteak City - jeśli dotrzemy tam w niedzielę, przed wejściem do miasta spotykamy chłopczyka przy trzech roślinach dających jagody. Po krótkiej rozmowie dostajemy od niego Magnet, który podnosi

siłę ataków elektrycznych. Wychodzimy z miasta na stronę wschodnią używając Bram Miasta (Route Gate) - wychodzimy na górę Mortar (Mt. Mortar) na drodze nr 42.



17. GÓRA Mt. MORTAR

Tyrogue za wygraną walki

W głębi Mt. Mortar spotykamy trenera, który da nam pokemona o imieniu Tyrogue, jeśli przedtem go pokonamy.



Upewnijmy się, że wzięliśmy ze sobą tylko 5 pokemonów - inaczej go nie dostaniemy. Aby dotrzeć do trenera potrzebny będzie pokemon znający polecenie Waterfall. Zapraszamy do skorzystania z zamieszczonych obok mapek góry.

Dragon Scale

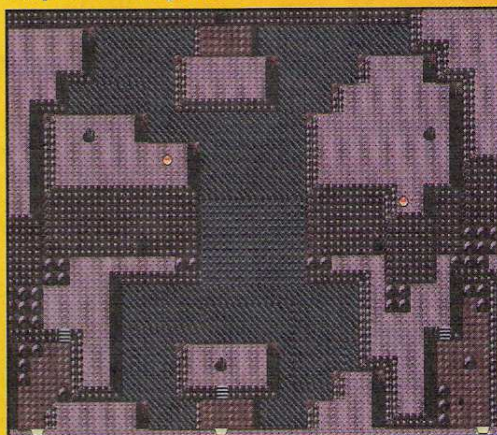
Również głęboko wewnątrz góry znajdujemy przedmiot o nazwie Dragon Scale. Jest w okolicy trenera z Tyrogue.



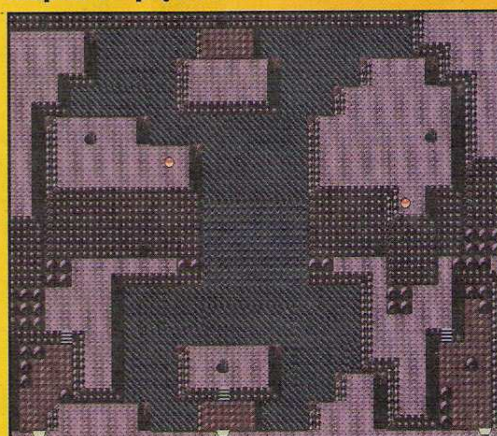
TM40 - Defense Curl

W pobliżu poprzednich dwóch miejsc znajdziemy też TM40 - Defense Curl. W sumie jeśli nam się nie chce go szukać, tego akurat przedmiotu spokojnie możemy sobie odmówić. Mało przydatny, a dużo zachodu.

Mapka 1 - wejście



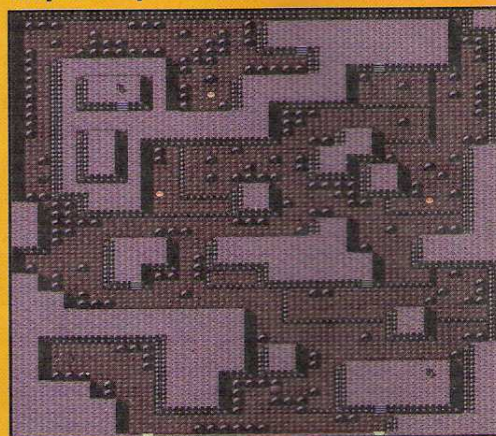
Mapka 3 - piętro #1



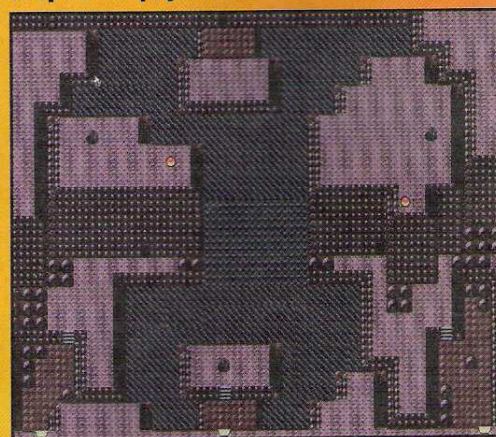
Material na pokeballe

Zaraz przy środkowym wyjściu z Mt. Mortar znajdują się trzy

Mapka 2 - parter



Mapka 4 - piętro #2



rośliny dające jagody, które Kurt przemienia w specjalne



pokeballe. Z rośliny po lewej wypadają różowe jagody, ze środkowej zielone, a z tej po prawej - żółte. Warto poświęcić trochę czasu i je pozbiierać.

Najwyższy czas by wybrać się na wschód, do miasta Mahogany Town. Nowe przygody i pokemony czekają na najlepszych.

Droga wiedzie jednak przez Jezioro Szalu (Lake Of Rage)...

18. MAHOGANY TOWN

TM 10 - Hidden Power

Po lewej stronie jeziora jest droga z mnóstwem drzewek wymagających ścięcia, jeśli chcemy przejść dalej. Na jej końcu stoi chatka. W środku spotykamy człowieka, który za nasz trud daje nam TM 10, Hidden Power.



Środowy chłopczyk

W pobliżu ukrytego domku w środy czeka na nas chłopczyk o imieniu Wesley. Daje nam



Blackbelt.

Czerwony, Isniący Gyarados

Sala gimnastyczna w Mahogany Town jest zablokowana przez członka Team Rocket, więc musimy sobie poszukać jakiegoś innego zajęcia. Idziemy w stronę jeziora, walcząc z trenerami i nowymi pokemonami. Kiedy dotrzemy do jeziora, wyprzedzamy na jego



środek i walczymy z Gyaradosem - ponieważ jest to specjalny okaz, przed walką zapisujemy stan gry, żeby nie stracić okazji złapania go. Po złapaniu go (albo pokonaniu) w naszym plecaku pojawia się przedmiot o nazwie Red Scale - możemy go wymienić na Exp.Share u Mr. Pokémona.

Spotkanie z Lancem

Udana walka z Gyaradosem owocuje spotkaniem z Lancem, jednym z najlepszych trenerów. Dowiadujemy się od niego, dlaczego Team Rocket są w



mieście i co robią. Zgadza się pomóc mu w walce z nimi.

TM 36 - Sludge Bomb

W drodze powrotnej do miasta możemy przejść przez bramę - ale ponieważ są tam członkowie Team Rocket, lepiej ominiemy to miejsce - w ten sposób ocalimy nasze pieniądze. Przeskakujemy przez kłody na drodze obok Bramy.

Kiedy już pozbędziemy się Team Rocket z miasta, wracamy do ramy - napotkamy tam człowieka daje nam TM 36.

19. WIEŻA RADIO TOWER

Team Rocket w Radio Tower

Te poziomy Wieży Radiowej (Radio Tower), do których nie mogliśmy przedtem wejść, teraz są dostępne. Niestety - aż roi się na nich od trenerów Team Rocket.



Pierwsza część naszej walki jest dość prosta - pokonujemy wszystkich trenerów. Na trzecim piętrze widzimy zamknięte drzwi - otworzymy je później.



Na górnym piętrze walczymy i zwyciężamy z trenerem Team Rocket, który wzięł prezesa (Director). Dostajemy od niego klucz, który otwiera niebieskie drzwi w



podziemnym magazynie - wchodzimy tam przez podziemny tunel (Underground Tunnel) w mieście.

Kolejne spotkanie z przeciwnikiem

Nasz przeciwnik znów nas prowokuje. Tym razem ma nowego pokémona, na którym psychiczne ataki nie robią żadnego wrażenia.

Układanka

Teraz musimy naciskać odpowiednie przyciski. Aby dostać się do jednej z ważniejszych postaci w Team Rocket, naciskamy kolejno: przycisk lewy (#3),



środkowy (#2) i prawy (#1).

Na ratunek prezesowi!

Spotykamy kilku wojowników z Team Rocket, a na końcu samego prezesa. Dostajemy od niego kartę otwierającą drzwi na trzecim poziomie. Wracamy do radia i otwieramy drzwi. Pokonujemy wszystkich czekających na nas w środku trenerów.



Zdobywamy Rainbow lub Silver Wing

Po pokonaniu wszystkich członków Team Rocket, prezes przychodzi do nas i wręcza nam prezent. W wersji srebrnej jest to Silver Wing, pozwalający złapać Lugię. W wersji złotej - Rainbow Wing, pozwalający złapać Ho-Oha.

Następne prezenty

Rozmawiamy z ludźmi. Dostajemy od nich prezenty.



Dostajemy Eevee

Pamiętamy też o odwiedzinach u Billa. Bierzymy ze sobą tylko 5



pokemonów - wtedy Bill wręczy nam Eevee. Teraz wracamy do Mahogany Town i aż do Ice Path.

20. ŚCIEŻKA ICEPATH

Lodowe zagadki

Ice Path nie jest zbyt trudna, nie ma tu też żadnych trenerów. Znajdujemy tu jednak kilka dzikich pokémonów - warto więc zabrać pokeballe!

HM07 - Waterfall

Znajdujemy tu ostatni, HM - 07 Waterfall. Pozwala nam pływać po wodospadach.

21. MIASTO BLACKTHORN

Jak zapomnieć atak?

W Blackthorn City mieszka człowiek, który sprawi, że nasze pokemony zapomną wskazane ataki.



Sobotni chłopczyk

Ten chłopiec ma na imię Santos i

pojawia się w soboty. Dostajemy od niego Spell Tag - ten przedmiot podnosi siłę ataków duchów.



Sala w Blackthorn City - Odnaka Rising (#8)

Uwaga: jeśli nie możemy wejść do tej sali, bo stoi przed nią jakiś

człowiek - najpewniej ominiemy po drodze którąś inną salę i musimy się do niej cofnąć. Zanim przejdziemy do walki z Clair, rozwiązujemy niewielką zagadkę - musimy przepchnąć kamienie do dziur tak, aby utworzyły ścieżki wśród lawy. Oczywiście, zanim stoczmy walkę z mistrzynią, musimy jeszcze pokonać kilku jej pomocników. Clair walczy pokemonami-smokami. Łatwo je pokonać za pomocą lodowych ataków. Niestety, po walce nie dostajemy odznaki. Najpierw płyniemy za salę i wchodzimy do jaskini o nazwie Dragon's Den. Zabieramy stamtąd przedmiot o nazwie Dragon Fang.

Dragon's Den - dostajemy odznakę od Clair

Płyniemy dookoła. Trzeba będzie

się przedostać przez wir wodny, musimy więc mieć ze sobą pokemona znającego polecenie Whirlpool.

Kiedy znajdziemy i podniesiemy pokeball, pojawia się Clair i daje nam odznakę. Teraz wszystkie pokemony będą nam posłuszne. Możemy teraz używać polecenia Waterfall poza walką. Od Clair dostajemy też TM24, Dragonbreath.

Kiedy wyjdziemy z Dragon's Den, dowiadujemy się, że profesor Elm ma coś dla nas. Idziemy do New Bark Town, żeby dowiedzieć się, co to jest.

DALSZY CIĄG OPISU W NASTĘPNYM NUMERZE!

ZAWANSOWANE MATERIAŁY cz. 1 - EWOLUCJA POKEMONÓW

Jeśli chcesz wycisnąć wszystko ze swojej ulubionej gry, to trafisz pod właściwy adres. Dziś dowiecie się jak, kiedy i gdzie rozwijać swoje maleństwa.

1. EWOLUCJA NATURALNA

Numer	Nazwa pokemona	Ewoluuje w	Dostępny w wersji	Numer	Nazwa pokemona	Ewoluuje w	Dostępny w wersji
#063	Abra	L16: Kadabra	B, R, Y, G, S	#163	Hoothoot	L20: Noctowl	G, S
#153	Bayleef	L32: Meganium	G, S	#187	Hoppip	L18: Skiploom	G, S
#069	Bellsprout	L21: Weepinbell	B, Y, G, S	#116	Horsea	L32: Seadra	B, R, Y, G, S
#001	Bulbasaur	L16: Ivysaur	B, R, Y, PS	#228	Houndour	L24: Houndoom	G, S
#010	Caterpie	L07: Metapod	B, R, Y, G, S	#174	Igglybuff	FRN: Jigglypuff	G, S
#113	Chansey	FRN: Blissey	B, R, Y, G, S	#002	Ivysaur	L32: Venusaur	B, R, Y
#004	Charmander	L16: Charmeleon	B, R, Y, PS	#039	Jigglypuff	STN: Wigglytuff	B, R, Y, G, S
#005	Charmeleon	L36: Charizard	B, R, Y	#140	Kabuto	L40: Kabutops	B, R, Y, PS
#152	Chikorita	L16: Bayleef	G, S	#064	Kadabra	TRD: Alakazam	B, R, Y, G, S
#170	Chinchou	L27: Lanturn	G, S	#014	Kakuna	L10: Beedrill	B, R, G, S
#035	Clefairy	STN: Clefable	B, R, Y, G, S	#109	Koffing	L35: Weezing	B, R, G, S
#173	Clefpa	FRN: Clefairy	G, S	#098	Krabby	L28: Kingler	B, R, Y, G, S
#159	Croconaw	L30: Feraligatr	G, S	#246	Larvitar	L30: Pupitar	G, S
#104	Cubone	L28: Marowak	B, R, Y, G, S	#165	Ledyba	L18: Ledian	S
#155	Cyndaquil	L14: Quilava	G, S	#067	Machoke	TRD: Machop	B, R, Y, G, S
#050	Diglett	L26: Dugtrio	B, R, Y, G, S	#066	Machop	L28: Machoke	B, R, Y, G, S
#132	Ditto	—	B, R, Y, G, S	#129	Magikarp	L20: Gyarados	B, R, Y, G, S
#084	Doduo	L31: Dodrio	B, R, Y, G, S	#240	Magby	L30: Magmar	G, S
#148	Dragonair	L55: Dragonite	B, R, Y, G, S	#081	Magnemite	L30: Magnetron	B, R, Y, G, S
#147	Dratini	L30: Dragonair	B, R, Y, G, S	#056	Mankey	L28: Primeape	R, Y, G
#096	Drowzee	L26: Hypno	B, R, Y, G, S	#179	Mareep	L15: Flaafy	G, S
#133	Eevee	STN: Flareon	B, R, Y, PS, G, S	#183	Marill	L18: Azummarill	G, S
		STN: Jolteon	B, R, Y, PS, G, S	#052	Meowth	L28: Persian	B, S
		STN: Vaporeon	B, R, Y, PS, G, S	#011	Metapod	L10: Butterfree	B, R, Y, G, S
		SPC: Umbreon	B, R, Y, PS, G, S	#200	Misdreavus	—	G, S
		SPC: Espeon	B, R, Y, PS, G, S	#177	Natu	L25: Xatu	G, S
#023	Ekans	L22: Arbok	R, G, S	#029	Nidoran żeński	L16: Nidorina	B, R, Y, G, S
#239	Elekid	L30: Electabuzz	G, S	#032	Nidoran męski	L16: Nidorino	B, R, Y, G, S
#102	Exeggcute	STN: Exeggutor	B, R, Y, G, S	#030	Nidorina	STN: Nidoqueen	B, R, Y, G, S
#092	Gastly	L25: Haunter	B, R, Y, G, S	#033	Nidorino	STN: Nidoking	B, R, Y, G, S
#074	Geodude	L25: Graveler	B, R, Y, G, S	#043	Oddish	L21: Gloom	R, Y, G, S
#044	Gloom	STN: Vileplume	R, Y, G, S	#138	Omanyte	L40: Omastar	B, R, Y, PS
		STN: Bellossom	R, Y, G, S	#095	Onix	ITR: Steelix	B, R, Y, G, S
#042	Golbat	FRN: Crobat	B, R, Y, G, S	#046	Paras	L24: Parasect	B, R, Y, G, S
#118	Goldeen	L33: Seaking	B, R, Y, G, S	#231	Phanpy	L25: Donphan	S
#075	Graveler	TRD: Golem	B, R, Y, G, S	#172	Pichu	FRN: Pikachu	G, S
#088	Grimer	L38: Muk	B, R, Y, G, S	#017	Pidgeotto	L36: Pidgeot	B, R, Y, G, S
#058	Growlithe	STN: Arcanine	R, Y, G, S	#016	Pidgey	L18: Pidgeotto	B, R, Y, G, S
#093	Haunter	TRD: Gengar	B, R, Y, G, S	#025	Pikachu	STN: Raichu	B, R, Y, G, S

#204	Pineco	L31: Forretress	G, S
#060	Poliwag	L25: Poliwhirl	B, R, Y, G, S
#061	Poliwhirl	STN: Poliwrath	B, R, Y, G, S
		ITR: Politoed	B, R, Y, G, S
#077	Ponyta	L40: Rapidash	B, R, Y, G, S
#137	Porygon	ITR: Porygon2	B, R, Y, G, S
#054	Psyduck	L33: Golduck	B, R, Y, PS, G, S
#247	Pupitar	L55: Tyranitar	G, S
#156	Quilava	L36: Typhlosion	G, S
#019	Rattata	L20: Raticate	B, R, Y, G, S
#223	Remoraid	L25: Octillery	G, S
#111	Rhyhorn	L42: Rhydon	B, R, Y, G, S
#027	Sandshrew	L22: Sandslash	B, Y, G, S
#123	Scyther	ITR: Scizor	R, Y, G, S
#117	Seadra	ITR: Kingdra	B, R, Y, G, S
#119	Seaking	—	B, R, Y, G, S
#086	Seel	L34: Dewgong	B, R, Y, G, S
#161	Sentret	L15: Furret	G, S
#090	Shellder	STN: Cloyster	B, R, Y, G, S
#188	Skiploom	L27: Jumpluff	G, S
#080	Slowbro	—	B, R, Y, G, S
#079	Slowpoke	L37: Slowbro	
		ITR: Slowking	B, R, Y, G, S
#218	Slugma	L38: Magcargo	G, S
#238	Smoochum	L30: Jynx	G, S

#209	Shubbull	L23: Granbull	G, S
#021	Spearow	L20: Fearow	B, R, Y, G, S
#167	Spinarak	L22: Ariados	G
#007	Squirtle	L16: Wartortle	B, R, Y, PS
#120	Staryu	STN: Starmie	B, R, Y, G, S
#191	Sunkern	STN: Sunflora	G, S
#220	Swinub	L33: Piloswine	G, S
#216	Teddiursa	L30: Ursaring	G
#072	Tentacool	L30: Tentacruel	B, R, Y, G, S
#158	Tododile	L18: Croconaw	G, S
#175	Togepi	FRN: Togetic	G, S
#236	Tyrogue	SPC: Hitmonlee	
		SPC: Hitmonchan	
		SPC: Hitmontop	G, S
#048	Venonat	L31: Venomoth	B, R, Y, G, S
#100	Voltorb	L30: Electrode	B, R, Y, G, S
#037	Vulpix	STN: Ninetales	B, Y, S
#008	Wartortle	L36: Blastoise	B, R, Y
#013	Weedle	L07: Kakuna	B, R, G, S
#070	Weepinbell	STN: Victreebel	B, Y, G, S
#194	Wooper	L20: Quagsire	G, S
#178	Xatu	—	G, S
#041	Zubat	L22: Golbat	B, R, Y, G, S

RODZAJE EWOLUCJI

Rodzaj ewolucji: Naturalna

Ewoluuje, gdy... Pokémon ewoluuje automatycznie, kiedy osiągnie określony poziom

Dotyczy pokémonów: Patrz tabela nr 1- większość pokémonów

Rodzaj ewolucji: Przy pomocy przedmiotu

Ewoluuje, gdy... Pokémon ewoluuje tylko po użyciu określonego kamienia, np. Moon Stone

Dotyczy pokémonów: Patrz tabela nr 2 - Pikachu, Eevee (przemiana w Flareon, Vaporeon i Jolteon), Growlithe, Vulpix, Poliwhirl, Shellder, Staryu, Exeggcute, Gloom, Weepinbell, Nidorina, Nidorino, Clefairy, Jigglypuff, Sunkern, Gloom

Rodzaj ewolucji: Wymiana

Ewoluuje, gdy... Pokémon ewoluuje tylko po wymienieniu go z innym graczem, posiadającym drugą grę

Dotyczy pokémonów: Haunter, Machoke, Graveler, Kadabra

Rodzaj ewolucji: Wymiana z przedmiotem

Ewoluuje, gdy... Pokémon ewoluuje tylko po wymianie z innym graczem - dodatkowo musi trzymać określony przedmiot

Dotyczy pokémonów: Patrz tabela nr 3 - Poliwhirl, Slowpoke, Onix, Scyther, Seadra, Porygon

Rodzaj ewolucji: Przyjaźń

Ewoluuje, gdy... Pokémon ewoluuje tylko, kiedy jego nastrój jest dobry

Dotyczy pokémonów: Patrz tabela nr 1 - Pichu, Togepi, Cleffa, Chansey, Igglybuff, Golbat, Eevee (przemiana w Espeon i Umbreon)

2. PRZY POMOCY KAMIENI

Nazwa pokémona	Ewoluuje w	Potrzebny przedmiot
Clefairy	Clefable	Moon Stone
Eevee	Flareon	Fire Stone
Eevee	Jolteon	Thunder Stone
Eevee	Vaporeon	Water Stone
Exeggcute	Exeggutor	Leaf Stone
Gloom	Bellossom	Sun Stone
Gloom	Vileplume	Leaf Stone
Growlithe	Arcanine	Fire Stone
Jigglypuff	Wigglytuff	Moon Stone
Nidorina	Nidoqueen	Moon Stone
Nidorino	Nidoking	Moon Stone
Pikachu	Raichu	Thunder Stone
Poliwhirl	Poliwrath	Water Stone
Shellder	Cloyster	Water Stone
Staryu	Starmie	Water Stone
Sunkern	Sunflora	Leaf Stone
Vulpix	Ninetales	Fire Stone
Weepinbell	Victreebel	Leaf Stone

3. PRZY POMOCY PRZEDMIOTÓW

Nazwa pokémona	Ewoluuje w	Potrzebny przedmiot
Clefairy	Clefable	Moon Stone
Onix	Steelix	Metal Coat
Poliwhirl	Politoed	King's Rock
Porygon	Porygon2	Upgrade
Seadra	Kingdra	Dragon Scale
Scyther	Scizor	Metal Coat
Slowpoke	Slowking	King's Rock

OZNACZENIA UŻYTYCH SKRÓTÓW

L xx gdzie xx - liczba: oznacza poziom, na jakim musi być pokémon, żeby ewoluować

FRN - pokémon ewoluuje tylko, kiedy ma dobre samopoczucie

STN - pokémon ewoluuje po użyciu na nim specjalnego kamienia (patrz tabela nr 2)

SPC - pokémon ewoluuje tylko w specjalnych okolicznościach, np. za dnia lub w nocy

TRD - pokémon ewoluuje tylko po dokonaniu wymiany z drugą wersją gry

ITR - pokémon ewoluuje tylko po doczepieniu do niego przedmiotu i wymianie z drugą wersją gry

Występuje w: B - gra Pokemon Blue, R - gra Pokemon Red, Y - gra Pokemon Yellow, G - gra Pokemon Gold, S - gra Pokemon Silver, PS - gra Pokemon Stadium (na Nintendo 64)





Tips & Tricks

W tej części naszego pisma będziemy publikować porady, podpowiedzi i oszustwa do gier na GameBoya Color i GameBoya Advance.

BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER

A to kody dla wszystkich tych, których znudził już los nietoperza.

Poziom 2: C76564J
Poziom 3: L88R8TC
Poziom 4: Y539WZC
Poziom 5: NTTJ9KY

INSPECTOR GADGET

Powiedzcie „do widzenia” kłopotom z przejściem kolejnych etapów.

Poziom 2 The Plasma Heart: FH2KBH
Poziom 3 The Volcano: FMIPQM
Poziom 4 The Vats: FRVTLR
Poziom 5 The Underground: FWQZ!?

THE MUMMY RETURNS

A gdyby nie chciało się Wam już ścigać kolesia owiniętego papierem toaletowym (i nie dziwi się, bo to obrzydliwe), proponujemy takie kodziki. Acha! Ponieważ mieliśmy dużo gier z USA u nas posprowadzanych, to dajemy też kody do wersji amerykańskiej.

lev	wer. US	wer. Eur
1	71P 4KW	1PW K47
2	8K3 71J	K3J 178
3	P3C 664	XSO NOC
4	CXS ONO	NON 1F1
5	1NO F1N	B4S BL7
6	7B4 L6S	144 W88
7	814 8W4	NMO SNT
8	TNM NSQ	T3X ZOH
9	HTS OZX	RDV 011
10	1RD 10V	64P 51T

POCKET BOMBERMAN

Nie każdy musiał urodzić się saperem. Skoro nie masz do tego żyłki – spoko. Oto kodasy, żeby poprzemieszczać się między poziomami. Miłego wysadzania!

Forest World
Area 1 - 7693
Area 2 - 3905
Area 3 - 2438
Area 4 - 8261
Boss - 1893

Ocean World
Area 1 - 2805
Area 2 - 9271
Area 3 - 1354
Area 4 - 4915
Boss - 8649

Wind World
Area 1 - 0238
Area 2 - 5943
Area 3 - 6045
Area 4 - 2850
Boss - 8146

Cloud World
Area 1 - 9156
Area 2 - 2715
Area 3 - 4707
Area 4 - 7046
Boss - 0687

Evil World
Area 1 - 3725
Area 2 - 0157
Area 3 - 5826
Area 4 - 9587
Boss - 3752

POKEMON PINBALL

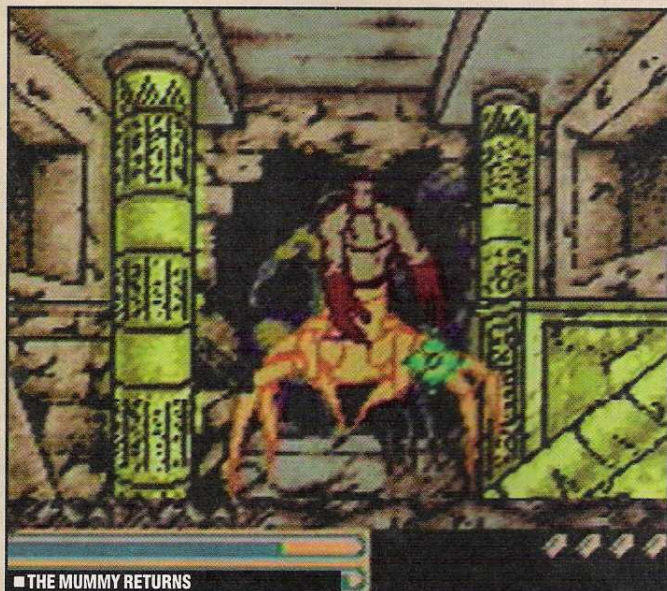
Leniuch, leniuch! Bez pracy nie ma kołaczy. Chyba, że masz kody. Oto jakie Pokemony najczęściej spotkasz na wskazanych lokacjach. Jest ich tam stanowczo więcej, ale te są faktycznie najczęstsze.

STÓŁ CZERWONY

Pallet Town: Charmander, Rattata, Nidoran (M), & Poliwhag.
Viridian Forest: Weedle, Pidgey, & Pikachu.
Pewter City: Spearow, Jigglypuff, Ekans, & Magikarp.
Cerulean City: Oddish, Mankey, Jynx, & Abra.
Vermilion City Seaside: Shellder, Krabby, Ekans, & Farfetch'D.
Rock Mountain: Voltorbe, Diglett, & Mr.Mime.
Lavender Town: Gastly, Magnemite, Cubone, & Electabuzz.
Cycling Road: Spearow, Doduo, Lickitung, & Snorlax.
Safari Zone: Paras, Rhyhorn, & Chansey.
Seafoam Islands: Horsea, Staryu, Seel, & Articuno.
Cinnabar Island: Ponyta, Growlithe, Omanyte, & Kabuto.
Indigo Plateau: Machop, Onix, & Ditto.

STÓŁ NIEBIESKI

Viridian City: Squirtle, Nidoran (M), & Bulbasaur.
Viridian Forest: Caterpie, Rattata, & Pikachu.
Mt.Moon: Zubat, Paras, & Clefairy.
Cerulean City: Bellsprout, Meowth, Jynx, & Abra.
Vermilion City Streets: Shellder, Krabby, Farfetch'D, & Sandshrew.
Rock Mountain: Diglet, Voltorbe, & Mr.Mime.
Celadon City: Mankey, Meowth, Eevee, & Porygon.
Fuchsia City: Magikarp, Goldeen, Kangashan, & Exeggcute.
Safari Zone: Doduo, Nidoran (F), &



Chansey.
Saffron City: Ekans, Sandshrew, Hitmonchan, & Hitmonlee.
Cinnabar Island: Ponyta, Koffing, Aerodactyl, & Magmar.
Indigo Plateau: Geodude, Ditto, Moltres, & Mewtwo

Jak ewoluować Pokemony?

Na czerwonym stole zrób tak... Puść bilę przez lewą, zewnętrzną pętlę. Za każdym razem, kiedy bila przeleci przez pętlę, kolejna strzałka ewolucji będzie się rozświetlać. Kiedy podświetla się

wszystkie trzy strzałki, odpal bilę w Evolution Cave. Teraz wybierz pokemona, który ma ewoluować. Przykład: wybierasz shelldera, więc musisz uderzyć trzy Water Stones (Kamienie Wody), a potem wrzucić bilę do dziury na środku.

Na niebieskim stole zrób tak... Najpierw strzel bilą w lewą pętlę. Za każdym razem, jak bila zrobi pętlę, zaświeci się kolejna strzałka ewolucji. Teraz, kiedy palą się już wszystkie trzy – strzał

LOGICAL

No wiemy, wiemy. Mimo, e LOGICAL najlepszych ocen nie zebrał, zebrał zato żniwo w postaci miłośników tego typu gier logiczno-zręcznościowych. Oto więc możecie wreszcie położyć się spać. Kody – jak znalazł.

2 TRMN	27 BRKR	52 KRMR	77 QL
3 DRMLND	28 MS	53 CRDY	78 RRR
4 R	29 RD	54 HMD	79 LSSR
5 GRMLK	30 CLRK	55 SCHLL	80 VL
6 SRS	31 WLLMS	56 LSSRRH	81 DSK
7 SRSDM	32 BRST	57 LNDNSTR	82 DWN
8 SCRT	33 GLDSTN	58 BRR	83 TLL
9 CBBG	34 SHTTTL	59 BLLND	84 BRWN
10 NSCHRDR	35 GRNLND	60 DMMY	85 BSCH
11 NFSCHR	36 LND	61 CRR	86 TBHN
12 NDT	37 SKM	62 LCRR	87 GST
13 THNK	38 WLF	63 CLNCY	88 RNLD
14 HRDR	39 KRNN	64 RVN	89 MDNN
15 SFTWR	40 FRD	65 PLNT	90 NCHBR
16 WNDW	41 MCCNNLL	66 CLRSSN	91 CHTS
17 JMB	42 KNG	67 SL	92 NRNBRC
18 MMB	43 SHRMM	68 LDBRN	93 PLMN
19 JMBH	44 HBR	69 FT	94 JCKPT
20 CLR	45 KRGHBM	70 YFT	95 THS
21 RLY	46 HMBLY	71 TK	96 DNLS
22 T	47 FFNGR	72 NNNN	97 DRR
23 TH	48 FFNBRC	73 FR	98 VRR
24 PLSR	49 SCHML	74 PRC	99 RBNNS
25 DM	50 CLGH	75 RGLR	
26 CLLNS	51 GMN	76 FFFFF	



w pysk slowpoke'a. I już tylko wybrać trzeba pokemona, który ma ewoluować. Przykład: masz upragnionego Pikachu. Musisz więc stracić trzy Thunder Stones (Kamienie Gromu), a potem umieścić bilę w dziurze na środku pola.

RAYMAN

Bueee... A to taka ładna gra. No cóż - faktycznie w pewnym momencie robi się niewygodna. W takim razie - owszem - możesz pobawić się kodami.

1. SPELLBOUND FOREST
CG-G8LSJSJ
C1CG8LSSJD
CFBG6mSSnD
CWDGzmSJdD
CC-hv)SJSJ

2. FAIRY TUNES
CCC?v3SJPD
CBB?v)SJID
CXD?v)SSIN

SAN FRANCISCO RUSH 2049

I co? Znudziło się jeżdżenie samochodzikami w kółko? Skoro tak, to może kodziki?

Tor wyścigowy nr 2 - MADTOWN
Tor wyścigowy nr 3 - FATCITY
Tor wyścigowy nr 4 - SFRISCO
Tor wyścigowy nr 5 - GASWRKZ
Tor wyścigowy nr 6 - SKYWAYZ
Tor wyścigowy nr 7 - INDSTRL
Tor wyścigowy nr 8 - NEOCHGO
Tor wyścigowy nr 9 - RIPTIDE

STAR WARS: EPISODE 1 - OBI-WAN'S ADVENTURES

A więc nie jesteś rycerzem Jedi?... Eeee... no szkoda. Ale skoro tak, to możesz sobie brać te kody. I więcej nie pokazuj się w naszej akademii.

Poziom 2: Trade Federation Landing Craft: BQVQK
Poziom 3: Naboo Swamp: WNLRM
Poziom 4: Naboo Swamp and Sacred Place: SDGNK
Poziom 5: Coruscant: CNLML
Poziom 6: Catacombs of Theed: BXGTG
Poziom 7: Streets of Theed: QSRVJ
Poziom 8: Queen Amidala's Palace: TKGJZ
Poziom 9: The Final Battle: LPZCP

THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR

Ha! Tchórzysz? Wleeddziaaaalem. Nie każdy ma wystarczająco dobre zastawki w sercu, by zmierzyć się ze snami rodziny Simpsonów. Ok, ok. Proszę - oto kody.

Poziom 2: FWXCKJXLWN
Poziom 3: TNSLRYSJGWW
Poziom 4: BXPGCIFYJWB
Poziom 5: WSQJLTQFYWK
Poziom 6: NPKYGBKTFWQ
Poziom 7: XQRFJWRBTWP

SPIDERMAN 2: SINISTER SIX

Dawaj, pajaku. A jak nie dasz rady to masz tu kody do kolejnych leveli.

Poziom 2 Po pokonaniu bossa Mysteria, hasło: MP!63C
Poziom 3 Po pokonaniu bossa Sandmana, hasło: PL851D
Poziom 4 Po pokonaniu bossa Vultura, hasło: MM947F
Poziom 5 Po pokonaniu bossa Scorpiona TS6!96
Level 5-2 Po przejściu poziomu, by walczyć z bossem Kravenem, hasło: TS6!9G
Level 6 Po pokonaniu bossa Kravena, hasło: LR6!9G



SPIDER-MAN 2: The Sinister Six

GB ADVANCE



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Odblokowanie Spider-Mana
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A, START.

Odblokowanie wszystkich poziomów i maksymalna ilość pieniędzy
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: B, A, Lewo, Dół, B, Lewo, Góra, B, Góra, Lewo, Lewo.

Latające buźki po upadkach
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: START, A, Dół, B, A, Lewo, Lewo, A, Dół.

Zatrzymanie czasu
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: Lewo, Góra, START, Góra, Prawo.

Wyłączenie krwi
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: B, Lewo, Góra, Dół, Lewo, START, START.

Odblokowanie Cheat Menu na ekranie opcji
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: B, A, Dół, A, START, START, B, A, Prawo, B, Prawo, A, Góra, Lewo.

Szalony Disco Zoom
Podczas gry wciśnij Start, przytrzymaj R i wstukaj następującą kombinację: Lewo, A, START, A, Prawo, START, Prawo, Góra, START.



GT ADVANCE CHAMPIONSHIP

Samochody z Formuły 1
Na ekranie tytułowym wciśnij i przytrzymaj L i R, a następnie wciśnij Lewo i B. Pojawi się opcja Extra 2

Gokarty
Na ekranie tytułowym wciśnij i

przytrzymaj L i R, a następnie wciśnij Prawo i B. Pojawi się opcja Extra 1.



RAYMAN ADVANCE

Nieskończona liczba kontynuacji
Jeśli straciłeś już wszystkie życia i chcesz dalej grać zachowując kredyty, to na ekranie z pytaniem o kontynuację wstukaj: Góra, Dół, Prawo, Lewo i Start.



ARMY MEN ADVANCE

Odblokowanie wszystkich poziomów
W menu password wpisz kod: NQRDGTBP. Teraz możesz wybrać dowolny poziom z gry.



READY 2 RUMBLE ROUND 2

Odblokowanie Michaela Jacksona
W głównym menu podświetl napis „Arcade” i wciśnij kombinację: Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Prawo, L + R

Odblokowanie Shaquille'a O'Neal'a
W głównym menu podświetl napis „Survival” i wciśnij kombinację: Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, L + R

Odblokowanie Rumble Mana
W głównym menu podświetl „Championship” i wciśnij kombinację: Lewo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, L + R

IRIDION 3D

Wybór poziomu
Jako kod wpisz: „S3L3CTON” a zaraz potem „SHOWT1M3”

Galeria
Wpisz jako hasło „G4LL3RY”



Emuzone

Witam w pierwszej i na pewno nie ostatniej odsłonie kącika emulacyjnego!

Shinji ^ wkracza!

Będziecie mogli w nim poczytać o emulatorach, nowinkach z nimi związanych oraz o wszystkim co się wokół tego kręci. Jeśli macie jakieś propozycje co do zawartości tego działu - proszę o listy bądź e-maile. Zapewne wielu z Was nawet nie wie co to jest emulator, ale postaram się to pokrótce wyjaśnić w tej pierwszej odsłonie.

Emu... co?

Mówiąc ogólnie emulator jest to program symulujący, bądź jak też niektórzy wolą udający inną maszynę. W teorii brzmi to dosyć sztucznie, ale w praktyce to już zupełnie inna historia. Dzięki emulatorom możliwe jest uruchomienie aplikacji (gier) z innych maszyn, w tym ze znanych nam GameBoyów. Mono, Color, Advance - każdy z modeli konsoli GameBoy jest emulowany na przykład na komputerach klasy PC. W chwili



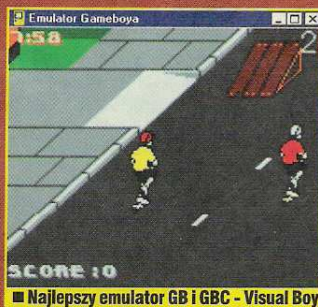
Emulator GB Advance w akcji

obecnej emulacja modeli Mono i Color stoi na bardzo wysokim poziomie, wręcz perfekcyjnym. GameBoy Advance pojawił się stosunkowo niedawno, więc jeszcze wiele gier nie jest emulowanych tak jak powinno, a ogromną bolączką jest brak odgrywania dźwięku. Co ciekawe, pojawiają się także emulatory konsol na... konsolach. Już od dawna w gry z GameBoya można było grać na PlayStation, a ostatnim krzykiem mody jest program DreamSNES pozwalający na uruchamianie gier z konsoli Super Nintendo na Sega Dreamcast. Ale to już inna historia.

Do czego służy emulator?

Dzięki takim programom możliwe jest przetestowanie tytułu przed ewentualnym zakupem. Można oczywiście testować gry w sklepie, ale często po 2 minutach pan ekspedient zadziwiająco głośno sapie i boi się o żywotność baterii. A w domu, po cichu można przed grą usiąść dłużej niż chwilę i naprawdę dobrze zastanowić się nad zakupem. Oczywiście w tym celu trzeba mieć komputer lub dostęp do niego, ale kto w dzisiejszych czasach jest go pozbawiony...

Zabawa z emulatorami może być traktowana jak piractwo, jednak wcale nie musi. Emulacja jest niestety taką dziedzina, która z piractwem jest za pan brat i nic się na to nie poradzi. Używając rom'ów, czyli zrzućów gier z carów na dysk czasami łamiemy prawo, a chyba sami dobrze wiedzimy czym to grozi. Nasze "spiracone" społeczeństwo jednak prawa autorskie ma w głębokim poważaniu, tak więc rom'ów w polsce używa każdy kto ma lub miał kontakt z emulatorami. Wcale nie chcę Was do tego namawiać, po prostu chcę Wam przedstawić ten świat. Świat, w którym za pomocą naszej maszyny



Najlepszy emulator GB i GBC - Visual Boy

poznamy wiele innych, jakże niedostępnych cudownych technik zwanych konsolami. Taki obraz przedstawia światek emulatorów w ciemnych barwach, ale niestety takie jest życie. Co zrobisz? Czy będziesz legalny, czy multum gier wciągnie cię i nie da uciec - zdecydować sam. W każdym razie wróć tu następnym razem, a dowiesz się o emulatorach więcej.

shinji ^

PS: Dodam, że na GameBoya Advance powstaje właśnie legalny emulator 8-bitowego komputera ZX Spectrum. A ponieważ pliki z grami na ten komputer są już udostępnione za darmo, nie ma tu mowy o piractwie.

JEŚLI JESTEŚ CIEKAWY, ZAJRZYJ NA TE STRONY

<http://gbcentrum.net> - najlepsza polska strona o emulacji GB
<http://www.pocketheaven.com> - zachodnia strona, na niej dowiem się co nowego pojawiło się w świecie GB - gry, emulatory, akcesoria.

Rynek gier się zatrząsł! Pojawił się GameBoy Advance i dosłownie rozniósł wszystko, jak stało. Ameryka padła wyczyszczona z gier do cna! Czekaj na dostawę z Kraju Kwitnącej Wiśni.

A co u nas? A u nas... Ostro, jak z górki na pazurki! Cena GameBoya Advance sięgnęła 500 złotych - to średnia krajowa. Za tyle można kupić w sklepie, z roczną gwarancją. Ale co z tego? Otóż targa mną ostatnio wewnętrzna niepewność, spowodowana pewnym niemiłym wypadkiem.

Ide ja sobie ulicą i wsiadam następnie do autobusu. I nagle widzę przed sobą scenę, niczym z najpiękniejszego filmu: rodzinka siedzi i synaś gra na kieszonsolce. Sielska scena. Ale przyglądam się ja uważnie i co widzę? W konsolce pirat (bueee), a rodzina rozmawia.

- I co? Jak ci idzie? - pyta tata.
 - Znam to już na pamięć - synek na to.
 - A jest coś nowego?
 - Pan Zenek mówi, że dopiero sprowadza, bo nie ma już gier na tę grę telewizyjną. Zbliżyłem się, żeby się przyjrzeć. I widzę konsolkę, na którą gier jest od pytona. Kurde blaszka, myślę sobie. Pan Zenek, to pewnie pirat-zaopatrzoniowiec. I robi w cymbał całą rodzinę. To raz. Dwa: z tego, co podają statystyki większość konsol nabywana jest u nas nie w sklepach z konsolami, ale na

Pocketto'wanie

Z KONSOLĄ W KIESZENI PRZEZ ŚWIAT



bazarach, w dziwnych sklepach, itp. I zacząłem się zastanawiać, czy taki ktoś, kiwany przez pirata, który na konsolę mówi gra telewizyjna (jak połowa dziennikarzy w tym kraju) jest jakiś mniej szczęśliwy od tego, który wie na czym gra, co może sobie kupić, co traci, skąd dowiadywać się o nowościach?

Nie odpowiem wam na to pytanie. Ale wiem jedno: TONY HAWK 2 na GBA znika ze sklepów, jak dziki. Wszędzie pełno F-ZERO, a lepszych tytułów ani widu, ani słychu. I myślę sobie, że nie jest tak źle. Poczekajmy jeszcze trochę - zapowiada się niezła zabawa. No i może w drugiej edycji BigBrothera dadzą uczestnikom kieszonsolki, zamiast wielkiej, nieporęcznej konsoli z telewizorem. Tylko... jak to filmować?

Pocketto



Worm Light



WORMLIGHT to bardzo ciekawa przystaweczka do GameBoya COLOR. Wygląda jak barwny kabelek, na którego końcu ktoś przyczepił lampkę. Całość umieścić należy w porcie EXT. w GameBoyu i włączyć konsolę. Urządzenie odpala się samo. Czas na rozwiązanie zagadki. Otóż WORMLIGHT jest najtańszą lampką do GameBoya COLOR. Właściwie składa się z wtyczki do portu EXT., ruchomego, acz sztywnego drucika oraz diody. Przez zastosowanie diody zużycie energii spada niemal do zera. Natomiast światelko praktycznie oświetla co trzeba. Dzięki temu, że jest na druciku, można je ustawiać do woli, aż wreszcie będzie oświetlać ekranik kieszonki pod odpowiednim kątem. Każdy wszak inaczej nieco trzyma konsolę i każdy ma inne preferencje. Podsumowując: WORMLIGHT na stałe wrył się do serc graczy GameBoyowych ze względu na swoją cenę i efekty pracy. Bardzo zmyślne i naprawdę przystępne finansowo urządzenie.



4 in 1

Firma Project Design proponuje nam zestaw dwu przystawek do GameBoya COLOR. Są to: nasadka na GameBoya zawierająca głośniczek i akumulatory oraz nasadka na kontroler. Zaczniemy od tej pierwszej. Na GameBoya nakłada się ją od spodu tak, że odpowiednie, wbudowane w przystawkę wtyczki wchodzą w gniazdo słuchawkowe i gniazdo zasilacza konsolki. Teraz nasza konsolka staje się dłuższa o przystawkę i nieco cięższa. Możemy sterować dźwiękiem (czy płynąć ma z głośnika, czy z przystawki, czy może wcale). Ciekawszą przystawką jest nakładka na kontroler. Otóż sprawia ona, że na wysokości kontrolera kierunków pojawia się małe joystick, a przyciski „A” i „B” stają się znacznie większe. Pomocne jest to zwłaszcza dla tych fanów gier, którym brakuje joysticka. A znam kilku takich. Sama gałka nie jest może tak masywna, jak mogłaby, ale nie powinna się złamać, póki będziecie użytkować ją zgodnie z przeznaczeniem (a nie np. siadać na niej).

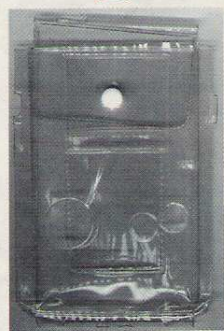
GBA Link Cable

GAMEBOY ADVANCE GAME LINK CABLE firmy Nintendo to wreszcie to, na co czekaliśmy! Możliwości i pogroźki względem GameBoya Advance wreszcie mogą zostać spełnione. Otóż kabelek ów służy oczywiście do łączenia konsol. No i właściwie pewnie sądzicie, że na tym mógłbym zakończyć, lecz niestety. Sposób użycia takiego kabelka, to osobna rozmowa. Wygląda on bowiem tak: ma dwie różne końcówki i kostkę na środku. Zaczniemy od końcówki. Mają różne kolory. Jedna jest fioletowa, a druga szara. Okazuje się, że nie wszystko jedno w jaką końcówkę gdzie wkładasz. Otóż fioletowa końcówka musi znajdować się zawsze w konsolce, którą ma grać pierwszy gracz. Zaś szara, to drugi gracz i kolejni. Do czwartego. Fioletową końcówkę można wepchnąć też w kostkę innego kabelka łączącego konsolki tego typu. I wtedy możemy pograć na trzy osoby. Można jeszcze jeden kabelek i gramy na cztery. Wychodzi więc, że dla czterech osób potrzeba trzech kabelków. Wyróżnia się dwa rodzaje gier. Gry typu 1 Game Pak – wystarczy, że jedna osoba ma carta z grą i pozostałe GameBoye ściągają sobie co potrzeba do siebie. I gry typu Multi Game Pak. Informacja jest zawsze na pudełku. I co? Trzeba wyjaśnić? Kabelek to jednak podstawa.



Skórka! do GameBoya

Skórka do GameBoya jest stanowczo nowym produktem na naszym rynku. Wygląda jak foliowe etui. Otóż z dość grubej folii wytworzono torebkę, która ochroni naszą kieszonkę przed ewentualnym zarysowaniem. Są dwie wersje zapięcia: na zatrzask i na rzep. Do wyboru. Co jest zasłonięte, a co nie? Otóż odsłonięte są wszystkie porty i przyciski (są na nie wycięte dziury). Zasłonięty jest zaś ekranik, przez co trudniej go zarysować. Dziwny to patent. Przed deszczem chroni jako tako, przed zamoknięciem w wodzie (jak np. wpadnie nam do wanny) – wcale. Folia dość szybko się rysuje i już po krótkim czasie trzeba skórkę wymieniać, bo nie widać ekranu. Jednakże – niska cena prowokuje do zastanowienia się, czy lepiej wymienić skórkę, czy biegać z porysowaną szybą od kieszonki – bo u nas nigdzie nie wymieniają samych szyb. Ja już dawno wybrałem to pierwsze i muszę przyznać, że bardzo sobie chwale. To dobry pomysł i polecam go tym, którzy przed dylematem podrapanej szybki stanęli, lub staną.





listonosz



Witamy w pierwszej porcji listów do GAMEBOY MAGAZYN! Na proste pytanie skąd mamy już listy, skoro to pierwszy numer - odpowiedź jest równie prosta: otóż pochodzą one z czasów, kiedy trzy strony pisma Neo Plus zajmowała rubryka POCKET. Dostawialiśmy taką masę listów, że w pewnym momencie chcieliśmy zakładać pismo o listach. To by było coś! Żart. Jeśli chcecie, żeby listy były publikowane, prosimy o:
a) wyrozumiałość, b) wyraźne pismo, c) polskie litery w mailach, d) dobry pomysł, e) fajne patenty w liście. Skoro wiadomo wszystko - jazda.



Witka!

Nazywam się Jacek i mieszkam w Krakowie. Ostatnio przerzuciłem się na wasze pismo (to jeszcze z czasów Neo Plus - red.), bo interesują mnie głównie gry na konsolki ręczne. Mam WonderSwana (sprowadziłem sobie, żeby pograć w Final Fantasy), a oprócz tego GameBoya Color. Mam taki pomysł: a może byście tak zrobili piśmko o kieszonolkach? Dzięki temu sprowadziliby do Polski więcej tych urządzeń i mógłbym jeszcze z kimś pograć na Swanie. Pozdrawiam

RoboChop

Ha!

Raz: piśmko jest (ale się wysiliłem na mądrość). Dwa: Z miejsca rodzi się pytanie: dlaczego pismo nazywa się GameBoy magazyn? Bo kieszonolek typu GB jest znanaaaaaaacznie więcej, niż reszty. Ale, ale... będziemy robić występy gościnne. Jeśli jeszcze powtórzy się patent pokroju FINAL FANTASY na WonderSwana - absolutnie nie widzimy przeciwwskazań do użyczenia tej cudnej i zgrabnej konsoli kilku stron. OK? Pisma są odpowiedzią na to, jak rynek wygląda, a nie mają go tworzyć.



Kłaniam się najniżej

(...) Ponieważ od niedawna jestem użytkownikiem konsoli

GameBoy mam następujące pytanie: Czy będziecie w Neo Plus zamieszczać opisy, jak przechodzić gry na GameBoya Color. Drugie pytanie: czy gry japońskie z Game Boya Advance będą pasowały do amerykańskich konsol GBA? I trzecie pytanie: Mam możliwość kupienia 70 gier na jednym cartridge'u. Jak one się tam mieszczą?

Dziękuję. To na tyle.

Marek Korabiewicz

Ha, HA - po dwakroć.

1. W Neo Plus nie, ale w GameBoy MAGAZYNIE owszem! Macie na deserek (przed obiadem?) rozwiązanie do Pokemona Gold i Silver - rzucamy to miesięczko jako pierwszy i to w najlepszym wydaniu.

2. Gry japońskie działają na GBA bez zarzutu. Amerykańskie też. Nie ma widocznych różnic w kodzie, poza tym, że napisy są po japońsku. A wtedy, nawet głupia opcja start wygląda tak: krzaczek, wężyk, robak, drzewko, sznurek, krzaczek.

3. Mieszczą się, bo cart jest piracki. A piracki cart, to możliwość popsucia Twojej konsoli, licha robota, gorsza jakość gier, liczne błędy podczas gry.

A do tych co kupują piratki: nie

korci Was, żeby dać zarobić tym zdolnym koderom, co to nie śpią po nocach, żeby zrobić fajną grę?



Elo!

Mam wiadomość z ostatniej chwili. Pod naklejką z tytułu konsolki Gameboy Advance jest śrubka. Nie wiem, czy zorientowaliście się, ale regulowanie nią poprawia i pogarsza kontrast na ekranie konsolki. Ale... Nie wolno tego robić! Ta śrubka może być używana tylko przez serwisantów z Nintendo. Ona zmienia polaryzację ekranu, czy coś tam i taki ekran z miejsca może się spalić. Pozdrawiam całą redakcję.

Vickary

A i właśnie! Vickary wspomniał o ważnej rzeczy. Faktycznie - śrubki ruszać nie wolno, choć efekty mogą być ciekawe.



Śrubka, której ruszać nie wolno - traci się gwarancję i można uszkodzić GBA



Gry na GBA mają nowy dom w naszym magazynie....

Niestety - tuż po tym, jak okazało się, że taka śrubka w ogóle istnieje Nintendo wręcz rzuciło się ze sprostowaniami - śląc gdzie tylko się da informacje o tym, że nie można tego robić. Ładnie z ich strony. A my dziękujemy Vickaryemu za list i pozdrowienia.



Bacność!

Nazywam się Andrzej i studiuję w Wojskowej Akademii Medycznej. Wychodząc z domu, zostawiłem tam Playaka i Saturna, które ukochałem jak dzieci. Teraz mam ze sobą tylko GameBoya Color i niemal muszę z nim spać. Wiem o tym, że będzie Advance sprawiła, że nawet chętnie skorzystałem z wcześniejszej przepustki i wziąłem sobie kredyt na rodziców. Mam już Advance'a, ale wciąż są problemy z grami. Musimy zabawić się wyłączeniem prądu w bloku. Ale wracając do tematu: co z grami? Nie jest to za wygodne, że idzie tak powoli. Czy moglibyście na łamach swojego magazynu zostawić choć jedną stronę na recenzje GBA? A może jakiś plakat? Wszystko nie dla mnie (bo ja i tak was czytam), ale dla ludzi, którzy

gry sprowadzają. Żeby widzieli zainteresowanie i żeby coś się ruszyło. Dobra - wracam do pokoju, bo sesja w toku.

Yurgen

Opowieści z wojska zawsze ruszają nasze serca. Serdeczne pozdrowienia dla Yurgena. Taki mały GameBoy to zawsze namiastka większej konsoli. I nie zostawi Cię nawet w woju. W końcu GameBoye też idą do wojska, hehehe... A co do recenzji - owszem. Już w tym numerze przygotowaliśmy 15 recenzji gier na GBA z masą obrazków, by wszystko było widać. Co naturalnie będzie kontynuowane w następnym numerze. Będą też plakaty - wszycho. Powinny sygnąć się też reklamy, więc będziesz wiedział skąd ściągać gry, które jakoś służbę skrócą. Nie spodziewajmy się wiele. Na początek pewnie sygną się gry najgłośniejsze za granicą. Choć nie ukrywam, że jak jeszcze raz mi ktoś powie, że MARIO KART rządzi, to pochłastam się suchą bułką. A tego wszak najwięcej. Tak więc sugeruję cierpliwość. Acha! Skoro jesteś na medycznej akademii, to noś kieszonolkę na sznurku, żeby nie zaszyć jej pacjentowi w otrzewnej. Narka!

To na dziś tyle. Pozdrawiamy i namawiamy do pisania - adres i e-maile w stopce na dole tej strony. W następnym numerze kolejne uderzenie! Czekamy na odzew.

GAMEBOY MAGAZYN - nr 01 wakacje

Wydawca: Independent Press
 Redaktor naczelny: Marcin Górecki
 Z-ca red. nac.: Miłosz Brzeziński
 Oprawa Graficzna: IDGroup
 Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.

Mazowiecka 2, Płońsk, tel 23 662-31-46

Adres do korespondencji
 GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,
 00-963 Warszawa 81
 e-mail: pocketto@poczta.wp.pl
 shinpikachu@go2.pl
 Internet: www.neoplus.com.pl

Zamówienia reklamowe: fax: (0-22) 654-15-32, e-mail: gulash@neoplus.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń

i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

NAJLEPSZE KOMIKSY NAJLEPSZYCH POLSKICH AUTORÓW

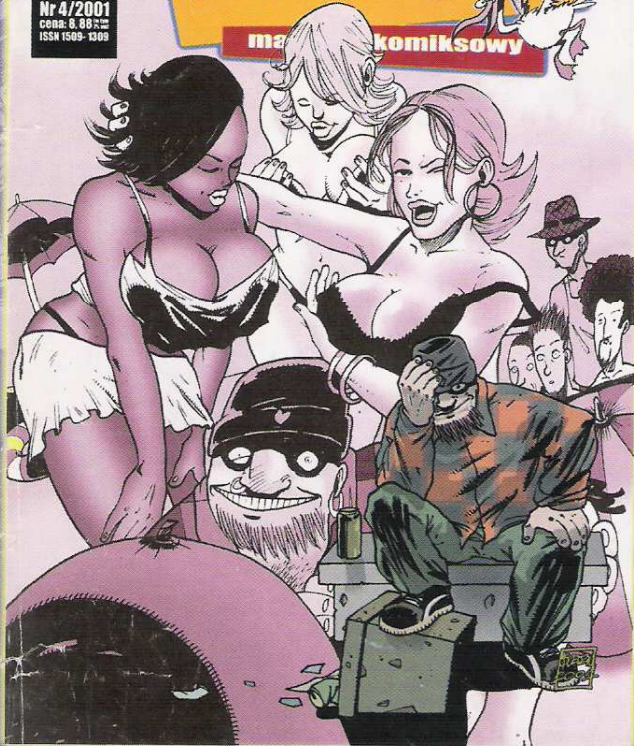
INDEPENDENT
PRESS



WYDAWCA: ZŁOTY
Nr 4/2001
Cena: 3,90 zł
ISSN 1509-1209

Produkt

magazyn komiksowy



UWAGA
RZUCAMY
MIĘCHEM

Produkt

magazyn komiksowy

KULTOWE KOMIKSY
PUBLICYSTYKA
RECENZJE
NIUSY
GALERIA
PRODUKTYWNYCH



YAPONCHICK
GFX BY KURT

Chłop żywemu nie przepuści!

Sprawdźcie **GAMEBOY MAGAZYN** - nowe pismo dla fanów przenośnych konsol
PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

NEO PLUS 34

LIPIEC / SIERPIEŃ 2001 (07 I 08 / 2001) CENA 6.42 zł (w tym 7% VAT)

E3 2001

Druga część relacji z wystawy
Pełne dziesięć stron nowości!

RECENZJE I OPISY

Red Faction

Walka o władzę i honor na PS2

Crazy Taxi 2

Przygód szalonego taksówkarza na DC ciąg dalszy

Disney's Atlantis

Świetna przygodówka na PS2 według filmu Disneya

Tekken 4

Zdjęcia! Postacie! Historia!

Gran Turismo 3

Tylko u nas - megarecenzja europejskiej wersji

Recenzje

Sonic Adventure 2
Roswell Conspiracies
WDL War Jetz
Formula 1 2001
The Bouncer
Extermination
Dave Mirra Max Remix
i inne!



Kazuya Mishima powraca z zaświatów

- wakacyjny numer NEO PLUS już w kioskach -